3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.45

攻略透解

天外魔境 第四默示录 PSP

黑客计划 觉醒 NDS

勇敢的故事 我的记忆与祈愿 NDS

火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队 NDS

加勒比海盗 亡灵财宝 GBA

两大NDSL烧录卡评测报告

——G6 Lite正式版完全评测

——EWIN2 NDS游戏专用版火速评测

卷首特报

怪物猎人 携带版 2nd PSP

期待续作震撼公布，详细情报一举公开

for NINTEND NDS/lite

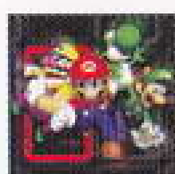
EWIN2

BURN DREAMS AT WILL

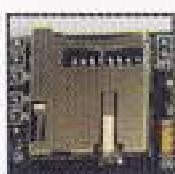
让游戏轻松一点



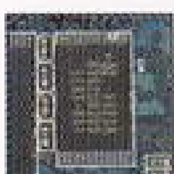
框架全图



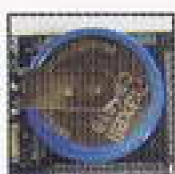
NDS游戏支持度100%



自弹卡座插拔轻松



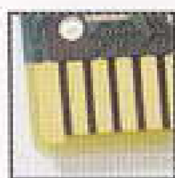
存档自动备份系统，多游戏存档不冲突



万胜锂离子电池，存档安全可靠



钽电容滤波电流更纯净



PCB电路板沉金倒角工艺，接触更加可靠



PS材料精美外壳（Lite版外壳喷UV设计）



全面支持三种存储卡

产品适用范围：

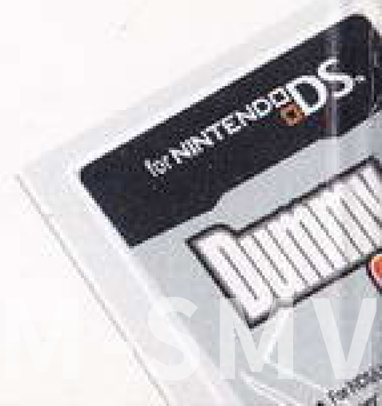


NDS Lite



NDS

NDS待机防尘卡



深圳市启程电子有限公司
代理批发热线：0755-21257032 13714526060
传真：0755-26452506　业务QQ：386451571
E-mail:szqichen@yahoo.com.cn

诚招各地代理经销商



不仅有 ROM、业界资讯、攻略

本辑特别关注

P65

详细流程+剧情介绍

PSP 为你献上昔日RPG名作完全版的完全攻略

天外魔境 第四默示录

完全攻略

P80

PROJECT HACKER

プロジェクトハッカー 覚醒

新概念犯罪

电脑与网络的精英

NDS推理游戏佳作

黑客计划 觉醒 NDS

五大案情全程解析

传奇海盗杰克·斯派罗的神鬼奇航！

加勒比海盗 亡灵财宝

GBA

剧情流程攻略

游戏系统图文解说

传奇宝藏位置一览

P116



美术总监:吴松

掌机王Sp
Vol.45

本辑赠品



《怪物猎人 携带版》大幅海报



口袋光环 VOL.45

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引



怪物猎人 携带版 2nd
モンスターハンターポータブル2nd
◆Capcom◆ACT◆发售日未定◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应无线LAN
PSP

文 LIKY

卷首特报

开发完成度：30%

PSP上新的狩猎生活又开始了！

各位猎人，欢呼吧！大人气的"《怪物猎人》系列"新作即将在PSP上登场了，本作是以PS2版的《怪物猎人2 dos》（以下简称《MH2》）为基础进行制作，游戏在《MH2》的基础上加入了更多的新内容，将会带给玩家更多的惊喜。PSP版的前作《怪物猎人 携带版》（以下简称《MHP》）在日本取得了65万份的佳绩，在中国也拥有一大批FANS，续作的呼声也越来越强烈，Capcom终于在这个夏天为我们带来了这个最震撼的消息。接下来，我们就来好好了解一下这款被称为《怪物猎人 携带版 2nd》（以下简称《MHP 2nd》）的新作吧。



雪山猎人装备



作为本作最具代表性的装备——雪山装备终于公开了，本作的舞台是在雪山上的小村，所以猎人的装备也因此发生了变化。



新的据点是雪山之村

猎人世界中总有一个作为据点的村子，好比《MHP》中的科科特村，《MH2》中的姜波村，在这次的《MHP 2nd》中，作为据点的村子将是全新的雪山之村——波凯村（ポッケ村），这是一个常年被大雪覆盖的山顶小村，虽然环境恶劣，生活不便，但是这里的人们却是开朗而热情的。下面我们就来看看这个村子的全貌。

谜一样的白烟

这里并不是云雾，而是热气，因为下面有温泉。“主要是为了表现出温馨的生活感而设定出的地点。”（藤冈）

钟楼一样的高大建筑

这里是利用无线LAN机能进行联机的集会所，建得这么高难道是为了更好地接受无线信号？

被雪覆盖的蓝色石碑

一个造型奇怪的石碑，中心部有一个巨大的蓝色岩石，“它是村子的象征！”（藤冈）难道隐藏着什么特别的秘密？



猎人的住所

屋顶非常高的小木屋，这里就是猎人的住所，也就是玩家自己的家。

路边的各种商店

并排在路边的几家店，从门口堆放的商品就可以看出来哪个是武器防具店，哪个是道具店。

由怪物拉着的货物车

类似于我们生活中的牛车、马车，在《MH》的世界中也有一些由怪物拉着的车，当然都是由温顺的怪物拉着，而且山顶和山脚拉车怪物是不同的。

从山脚到山顶的升降台

由于波凯村处于雪山山顶，交通不便，所以运送货物就通过升降台来完成。另外，这次的农场在山脚下。

雪山之村的村人



村民们

为了抵御山顶的风雪，村名们平时都穿着厚厚的防寒服。



村长

波凯村的村长是位亲切的老婆婆，拥有渊博的知识。（她应该也是龙人族）跟前作一样，玩家要在她这里接受村子的委托任务。

传统设施依然健在

农场

农场是《MHP》所特有的设施，玩家不用出村便可在此采集药草、蘑菇、矿石等部分材料，在本作中，这一设施也保留了下来。“前作就有的采集、挖掘等等要素全都建在，而且这次还会加入新的东西，更加强化，我们的目标是制作‘世界上最美丽的农场’。”（一濑）

猫厨房

猫厨房也是《MHP》中特有的场所，猎人吃了猫做出的料理能够获得各种效果。本作中的猫厨房变得焕然一新。“不再是前作那样的西洋式风格，而是带有了一点和风味道，充满了雪国的神秘感。为了营造出温暖的氛围，特别加强了烛火的明亮度。”（藤冈）“基本系统还是跟前作相同，不过还是追加了新要素。”（一濑）


▲在前作中出现的猫厨房。



充满了雪国风情的猫厨房



其他的设施

除了农场和猫厨房，在《MHP》中还有“训练所”和“双人探宝”两个特别模式，在《MHP 2nd》中这些都会被强化，当然肯定还会有其他的新设施登场，不过目前具体情报还不明朗。

训练所

训练所任务是使用限定装备和道具去挑战怪物的特殊任务，在《MH2》中作为“狩猎演习”登场，在本作中会有什么新变化呢？



双人探宝

通过收集道具来获得点数的模式，前作中只能由 2 人组队完成，本作会不会允许更多人参加呢？



由雪山开始的猎人生活

作为《MHP 2nd》的主要场所——雪山，在《MH2》中也有出现，不过在《MH2》中的雪山是在游戏中盘才出现的，这次在《MHP 2nd》中雪山是最初进行狩猎的场所，因此给玩过《MH2》的玩家也带来了新鲜感。另外，在《MH2》中会有季节和昼夜的变化，而在《MHP 2nd》并没有时间流逝的概念，所以在进行任务时不会有季节和昼夜的变化。不过，游戏会根据任务的不同体现出昼夜的区别，比如会有"雪山·昼"、"雪山·夜"这样的任务，而昼夜的不同也会影响到地形。

与《MH2》不同！地形发生了变化



▲昼夜的不同，怪物的生息也会发生变化。



▲注意3区的洞窟，在《MH2》中这里具有高低差，如果掉下去之后便不能爬上来了，不过在《MHP 2nd》中，这里的山壁有了凹凸，即使掉下去也可以再爬上来。



▲除了雪山外，本作中登场的地形还有密林、沙漠、沼地、火山、森丘等等，而《MH2》中特有的古塔和战斗街同样也会出现。



▼雪山的王者——雪狮子，玩过《MH2》的人一定很熟悉。

传说的古龙种





▲雪山顶风翔龙蜕下的壳，如果带有铁镐的话可以采集。

使用巨大的武器战斗吧！

使用巨大的武器去对抗巨大的怪物，这就是“《MH》系列”的最大魅力。在前作中登场的武器种类包括“片手剑”、“双剑”、“大剑”、“锤”、“枪”、“轻弩”和“重弩”等7种，而本作将会追加在《MH2》中登场的“太刀”、“狩猎笛”、“铳枪”和“弓”4种武器。虽然武器类别相比《MH2》没有增加，但是具体的武器数目却会增加，本作会有很多《MH2》没有的新武器登场，武器种类的进一步丰富令本作的耐玩度大大提升。

利用气刃斩发动必杀一击

太刀

组合突刺和斩杀动作，追求连续而华丽的攻击的武器，并且可以发动大威力的蓄力斩，但是不能进行防御。

远离怪物狙击的利器

弓

远距离狙击怪物的利器，与弩不同的是，可以进行蓄力射击，装备药瓶后还可以给弓附加麻痹、毒、强击等各种属性。



通过旋律来提升能力

狩猎笛



外形类似锤子，但附带了笛子的功能，吹奏不同的音色后可以给同伴附加各种效果，是最强的辅助型武器。

铳枪

用龙击炮轰杀怪物吧



铳枪是长枪和弩的结合体，它既能够像长枪那样突刺攻击，又能像弩那样发射各种子弹攻击远处敌人，属于远近皆能的武器，而且铳枪还有一招特别的攻击方式——龙击炮，威力巨大。

探悉本作更多情报

——《MHP 2nd》制作人访谈



辻本良三（中央左）

《MH2》的制作助理，本作的制作指挥。

一濑泰范（左）

前作《MHP》的导演，这次也同样担任本作的导演。（喜欢双人探宝任务）

藤冈要（中央右）

本作的导演，是"《MH》系列"的制作核心人员，担任世界观设定。

小嶋慎太郎（右）

"《MH》系列"的企划人，也担任怪物设计。

体现出掌机特有的轻松

——为什么本作的副标题没有直接使用"2"，而是用"2nd"？

辻本 掌机版"《MHP》系列"与家用机版的"《MH》系列"走的是不同的方向，虽然本作是以《MH2》为基础来制作，但仍然是《MHP》的第二作，所以，副标题就直接冠以"2nd"。

——《MHP 2nd》的制作理念是什么？

辻本 与《MHP》一样，那就是"体现出掌机特有的轻松"，所以我们将PS2版的《MH2》进行调整，并加入新要素后进行制作。

一濑 通过前作，大家在PSP上体验了《MH》的一部分内容，而本作，大家能体验到更多新东西。

追加全新的武器防具以及派生路线

——游戏的基本操作与《MHP》一样吗？

一濑 是的，不过对于新武器，有的可能会在操作上让你非常不习惯，需要一段时间熟悉。另外，地图放大、缩小的操作变得简单，一些细节方面的操作会做出调整。

——本作会追加一些原创的武器防具吗？

辻本 当然会啊！前作在《MHG》的基础上追加了不少武器防具，这次会在《MH2》的基础上追加更多。

——《MHP》的武器派生路线好像在《MHG》的基础上全部调整过了。

一濑 这次也是彻底地调整。

小嶋 因为与《MH2》相比，场景的出现顺序发生了改变，素材的入手时间发生了改变，所以武器的派生路线就要全部重新调整。

任务以外的东西也能下载

——游戏进行的方式是如何的？

藤冈 《MH2》中，最初可以做的事情是很多的，玩家的自由度很高。而在《MHP 2nd》中，游戏的进行方式主要是按照一个任务一个任务去完成的形式，从某种程度上来说路线比较固定，但是这也让玩家玩起来更加容易。

——关于使用无线LAN机能的任务是怎样的呢？

一濑 我们听到不少玩家反映说前作集会所的任务太难了，所以这次会将难度缓和一些，另外这次任务的星级也重新进行划分。

藤冈 关于难度方面，这次是以前作两人组队时的难度为基准的，不过因为成员有时候很难凑到，总的来说一个人玩的时间相当长，所以还是会考虑这方面的因素做出调整。

——与前作一样，这次也可以通过网络下载任务吗？

辻本 是的，而且这次还能下载任务以外的东西。另外，我们也在考虑如何让更多的人能够方便地下载。

——看来提供下载的方法似乎还有什么新考虑呢。那么，提供下载的内容，是有道具或者素材之类的吗？

一濑 有很多东西都在考虑中，甚至与游戏性没

有太大关系的东西也有。

小嶋 训练所的下载任务已经预定会有了，这个相当于《MH2》中利用网络来玩的"狩猎练习"任务，包含了竞技性的要素，玩家之间可以比拼完成时间以及获得的点数。

——玩家交流方面的要素会有加强吗？

辻本 这次会在"工会卡片"（ギルドカード）的项目中增加一些新东西，"工会卡片"上面会记录着你每一阶段的足迹，看着卡片内容的慢慢丰富，不光自己有成就感，与朋友交换也会更有乐趣。

系统方面是《MHP》的进化形

——为什么将"雪山之村"作为据点？

一濑 这次的"雪山之村"与前作的科科特村以及《MH2》的姜波村外貌是完全不一样的，因为如果跟以前相同的话，玩家就没有新鲜感了。《MH》的世界是非常广阔的，于是我们就试着将村子设定在有高低差、比较寒冷的地方。

——波凯村的设施与姜波村是相同的吗？

藤冈 系列传统的设施基本是相同的，不过这次的村子在山上，所以就没有了像姜波村那样的港口，但农场和猫厨房还是有的。

——村子还能像《MH2》那样发展吗？

一濑 不行了，村子自身不能发展，但是农场还是有扩建的要素。

藤冈 波凯村设定中就是与姜波村完全不同的村子，所以没有扩大发展的必要，而成长的要素都集中在农场中。其实作为猎人来说，没有必要以村子的发展为游戏目的，以生活、打猎为目的便够了。

——本作与《MH2》不同的地方多吗？

一濑 建模、背景等等都是以《MH2》的素材为基础的，但作为游戏来说，是在《MHP》的基础上进化而来的，我们选择《MH2》中合适的部分放入到《MHP 2nd》中，并且进一步调整。

——那么举例来说是什么样的部分呢？

小嶋 一个最明显的地方就是部分地形，以前不能通行的地方现在可以通行了，另外，怪物的体力、生息地、出现的数目等等全都经过调整。

——原来如此。地图的种类会在《MH2》的基础上追加吗？还有，《MH2》中可以前往科科特村，那本作呢？

藤冈 地图种类基本与《MH2》相同。

一濑 科科特村是《MH2》中的特别奖励，这次不能去了，还是安心地在波凯村生活吧。（笑）

辻本 要素的取舍选择以及地图设计方面都在进行调整，我们的理念就是要尽量让游戏玩起来轻松和流畅，而且，要强化掌机游戏容易令人"中毒"的要素，这些调整也是很花时间的。《MHP 2nd》将会有相当多的新要素，而且以前就有的要素这次也会再次经过强化。

一濑 其中就有双人探宝模式的变化哦，详细的以后再介绍了。

——会有存档资料的联动要素吗？

一濑 想加入这种要素，如果有前作的存档的话，应该对本作会有影响。

辻本 《MHP》的廉价版已经出了，现在买的话还来得及哦。

——现在正好借机做宣传吧！

凶暴的新怪物是《MHP 2nd》的象征



——这个大型的新怪物是飞龙吗？

小嶋 啊！不是牙兽种。（笑）它的地位相当于初代《MH》中的雄火龙，作为猎人的目标，它也是《MHP 2nd》的象征性怪物，性格凶暴，第一次与它面对时，肯定会"好危险"、"好恐怖"的感觉……我们想让它有一种"异质"的感觉。

——是类似《MH2》中的古龙的特色吗？

小嶋 我想没有继承那个特色的必要了。

——那么还有其他大型怪物吗？

藤冈 是的，我们正在努力在这方面满足玩家。

——最后请给大家说几句吧！

一濑 已经是"2nd"了，我希望本作既能让第一次接触的人体验到乐趣，又能让系列的FANS感受到新的《MH》世界。我们总结收集了前作的意见，追加了大量的新要素，请一定期待。

小嶋 《MHP》相对于《MHG》追加了大量的新要素，这次的情况将会更超前作，新加入的怪物也会给大家带来惊喜，在《MH2》中新登场的怪物，我们这次也会根据大家的意见作出调整，请大家期待。

辻本 我们的目标是让本作成为工作学习之余，即便是在很短的时间内也能够玩得满足的游戏。因为前作取得了不错的销售成绩，所以对本作我们也比较有信心。我们正在考虑在即将到来的东京游戏展上提供试玩，请一定期待。

藤冈 越来越多的人想体验《MH》的魅力，我们将《MH》从PS2延伸到PSP上，玩家们能够以自己喜欢的方式和平台体验《MH》的乐趣，今后，我们也想让大家见到更多形态的《MH》。请期待东京游戏展的试玩！

掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

硬件 HARDWARE

NDS全球销量突破2100万，任天堂股价狂涨75%！

7月24日，任天堂公布了本财年第一财季(4月1日～6月30日)的财务报告。本财季，任天堂的净利润提高了10.2%，达到了156亿日元，而去年同期为141亿日元。任天堂第一财季的销售收入为1307亿日元，而去年同期仅为707亿日元，涨幅达85%。目前任天堂已经将本财年的盈利预期提高到830亿日元，此前任天堂估计的数字是650亿日元。财年销售收入预期也从之前的6000亿日元提高到6400亿日元。上一财年任天堂的销售收入为5090亿日元，利润为984亿日元。

任天堂业绩长红的主要原因是NDSL的热销。本财季，NDSL与NDS的总销量达到了454万台，是去年同期的3倍以上，其中NDSL销量约占八成。目前NDS的全球总销量已经达到了2127万台，创造了掌机历史上的一个新记录。任天堂预计本财年的NDS销量将会达到1700万台。软件销量可达7500万套。由于NDS在过去一年的持续热销，任天堂的股价在一年内已经上涨了75%。

由于NDS的强势热销，日本游戏市场出现了强劲的复苏势头。根据Enterbrain发布的2006上半年度日本游戏市场数据显示，截至7月3日，NDS在日本的累计销量已经突破了900万台。预计到8月底之前，NDS就可以在日本突破1000万台的销量。NDS在日本国内的销量依次为：3月份销量为56万台，4月为107万台，5月为79万台，6月为60万台。上半年旧款NDS的销量为129万台，NDSL为260万台。在NDS的推动下，今年上半年，日本游戏软件销售额达到了2770亿日元，比去年同期的2070亿日元增长了30%。销量最高的游戏为NDS的《进一步成人脑力锻炼DS》，其销量为257万套。《最终幻想XII》以229万套的销量屈居次席。在排名前10的游戏中，NDS占了7款，且全部由任天堂发行。

NDS的热卖也对美国市场起到了积极的推动作用。6月份，美国游戏市场销售额比去年同期提高了25%，达到了8.445亿美元，其主要原因是6月11日在美国上市的NDSL。仅仅用了19天时间，NDS+NDSL在美国的总销量就达到了60万台，比去年同期提高426%。在NDSL的促进下，NDS游戏软件销量也提高了264%。6月份美国的掌机软件总销售额为1.355亿美元。今年上半年，美国电子游戏市场的总营业额为43亿美元，比去年同期提高了4%。其中家用机游戏总销售额为17.3亿美元，降幅为4%。掌机游戏销售额为5.961亿美元，涨幅为9%。









▲7月份在日本上市的粉红色NDSL再次引发排队狂潮，大批女性玩家争相购买。

由于任天堂在欧洲投入了庞大的广告费，仅在英国就投入了600万英镑，NDSL在欧洲的销售情况也令人满意。NDSL在欧洲首发的10天内销量突破了20万台，至此NDS在欧洲的总销量已突破500万。《任天狗》欧版销量已突破300万套，《欢迎来到动物之森》为60万套，《成人脑力锻炼DS》销量为25万套。

NDS	
硬件(NDS)	
日本	20万台
北美	10万台
欧洲及其他地区	66万台
硬件(NDSL)	
日本	214万台
北美	68万台
欧洲及其他地区	76万台
软件	
日本	908万套
北美	438万套
欧洲及其他地区	489万套
新游戏数量	
日本	40款
北美	20款
欧洲及其他地区	25款

2006财年第一财季任天堂软硬件销售数据

GBA	
硬件	
日本	12万台
北美	70万台
欧洲及其他地区	50万台
软件	
日本	88万套
北美	499万套
欧洲及其他地区	236万套
新游戏数量	
日本	5款
北美	18款
欧洲及其他地区	30款

软件 SOFTWARE

Level-5原创S·RPG大作《圣女贞德》公布



SCE于近日公开了由Level-5所制作，以英法百年战争中引领法国获得胜利的传奇民族英雄圣女贞德为题材的PSP原创战略模拟角色扮演游戏《圣女贞德(Jeanne d'Arc)》。

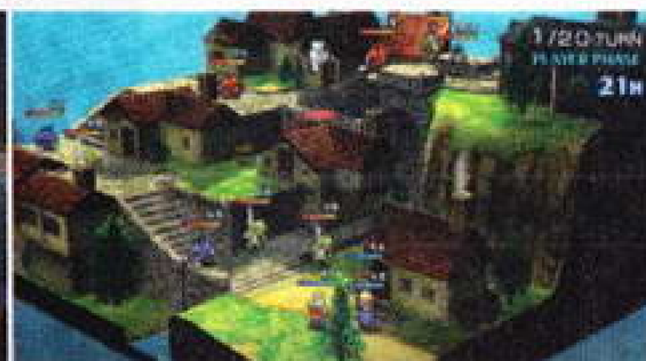
Level-5曾制作过《勇者斗恶龙Ⅷ》、《银河游侠》等多部PS2大作，这次为PSP制作的《圣女贞德》游戏的题材取自广为人知的英法百年战争悲剧英雄圣女贞德，并在历史故事上融入奇幻要素。玩家将扮演主角贞德，与志同道合的伙伴们一起抗争英军及再度现世的魔物们。游戏画面采用全3D绘图方式描述场景、角色与华丽特效，并配合2D日式动画演绎剧情。游戏的声优阵容也相当华丽，主角贞德还特地请到知名声优坂本真绫担任配音。

遥远的过去曾经发生过一场被称为“死神战争”的大战，黑暗魔王率领死神大军侵犯人界。最后，5位英雄制造了5只封印邪恶力量的手环，将魔王和死神封印在宝珠之中。时间一晃来到了15世纪初，法国与英国爆发了漫长的领土争夺战。法国某处的小村庄正在准备庆典，却遭到了魔物的攻击。少女贞德受到上天之声的感召，拿起了剑击退了入侵的魔物，同时她的手上出现了神圣手环。为了拯救祖国，圣女贞德展开了一场救国冒险。

游戏采用传统的回合制战略系统，并加入角色扮演的成长要素。玩家将于各种不同环境与地形的关卡舞台中与敌人战斗，不断地成长、学习各种技能。除了这些传统的战斗要素以外，游戏还创造了一种全新的“炽热点”与“连结防御”系统，强化攻防的战略思考要素。在炽热点系统中，玩家操作的角色在攻击敌人时都会喷洒出炽热的能量。这些能量如果喷洒到周围的我方角色，就可以在短时间内提升该角色攻击力；如果能量没有碰到角色而是落在地上，则会在该地点形成炽热点，而后我方角色移动到炽热点上，就同样可以一定时间内提升攻击力，藉以达成强力的连锁攻势。在连结防御系统中，只要我方角色彼此邻近，就会出现蓝色的光圈将这些角色彼此连接，防御力也会随之提升，越多角色相互连接，防御力提升的效果也越强，藉以达成坚固的连锁防御支持效果。

PSP《圣女贞德》预定冬季推出，售价还未公布，感兴趣的玩家可以观看本辑《口袋光环》中的宣传影像。





硬件 HARDWARE

美版NDSL广受质量问题困扰





近日，北美出现了一则有关NDSL合叶部分塑料断裂问题的报告，北美地区有很多玩家反映自己的NDSL在一段时间的正常使用后，上屏折叠轴边缘产生裂纹、甚至断裂的情况。拿到任天堂维修点修理，都被加以使用不当、开合屏幕过于频繁等理由，需要收取50美元的维修费。最初，任天堂官方否认上市的主机有任何质量上的问题，并再次声明NDSL购买后的一年内如有保修范围以内的问题将提供免费维修，而一旦是保修范围以外的问题客户支持则只能提供付费维修的服务，官方一口咬定了这种合叶损坏问题属于保修范围以外。这不禁让人联想到去年PSP键位偏差事件，由于Sony最终都没有承认其产品存在任何质量问题，导致许多玩家到现在都还怀着不满的情绪。

7月19日，加拿大、英国等地也传出NDSL质量问题的报告，玩家表示强烈抗议。终于在7月21日，美国任天堂分部对此问题重新发表了一份正式声明，指出出口北美的NDSL只有不到0.02%存在质量问题，一旦玩家发现自己的NDSL合叶塑料部分出现裂纹，即可立刻联系任天堂指定维修点进行免费修理。实际上，任天堂官方在声明中并没有确认NDSL是否出现了大范围的质量问题，但却强调愿意为有问题的主机提供完善的售后服务。

硬件 HARDWARE

微软掌机定名为“Zune”，细节公开！



之前各媒体报道微软正在从事一项代号为“Argo”的掌机计划。7月21日，微软正式宣布这款产品的正式定名为“Zune”。这将会是一系列产品的开始，而第一款产品将会围绕音乐播放功能，将于年内发售。据报道，紧接第一款音乐播放器之后的系列产品将会是影音播放器，再随后就是玩家们所关心的游戏掌机，而这部产品可能才是由X360之父J Allard开发的“掌机版Xbox”。Zune系列产品隶属于微软娱乐及设备部门，该部门的领导人正是Xbox业务领导人Robbie Bach和J Allard。

目前微软并没有公布Zune的具体细节，不过有关Zune的传闻已经在国外传得沸沸扬扬。《Think Secret》声称有微软内部人士向他们透露，Zune将会采用400MHz的DSP处理器，而这对于音乐和影像播放来说配置实在是太高了一些，因此应该会具备游戏功能。当然，这里说的也有可能是Zune的后续机型。从第一部机型的造型来看，具备游戏功能的可能性不高，毕竟太少的按键很难进行游戏操作。目前可以确定的是，Zune将会具备Wi-Fi无线通信功能，并且微软将会打造类似iTunes的内容服务网站“ZuneLive.com”。实际上，早在今年5月24日，微软就已经注册了该域名。从名字上判断，该网络服务应该也是微软“Live Anywhere”计划的一部分，因此今后可能会与Xbox Live有一定程度的互动。



▲Zune官方网站上古怪的宣传图片。



▲之前流传出来的Argo设计图已经被证实为Zune的实际造型。

硬件 HARDWARE 索尼参加美国漫画展公布PSP多项相关计划

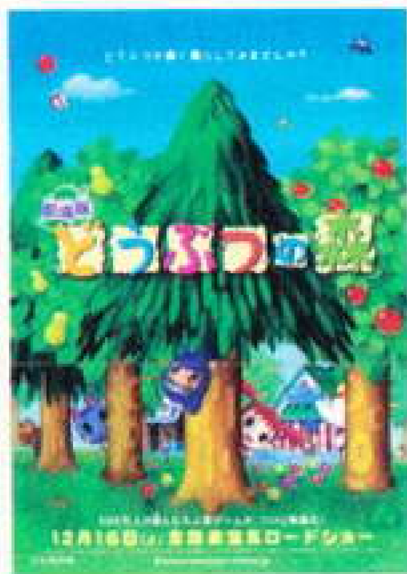
最近在美国圣地亚哥举办的Comic-Con漫画展上出现了大量的游戏内容，索尼也在该展会上提供了不少游戏试玩，包括《伦敦黑帮》、《海报突击队 火线小组2》等大作。并且公开了一些有关PSP的最新计划。

索尼表示，通过Wi-Fi无线通信功能，PSP将可以当作PS3的无线手柄使用，并且PSP将会通过系统更新增加一些新功能与PS3进行某些互动。为了让玩家在大电视上享受PSP游戏，索尼目前正在进行PSP视频输出设备的研究与开发。PSP的新版网络浏览器和RSS视频及音频功能即将发布。目前索尼正在与无线网络运营商进行协商，准备进一步增加可供PSP连接网络的服务站点。PSP的大规模电影下载服务也在酝酿之中，目前正在进行版权方面的探讨。

软件 SOFTWARE 《动物之森》电影版正式公布

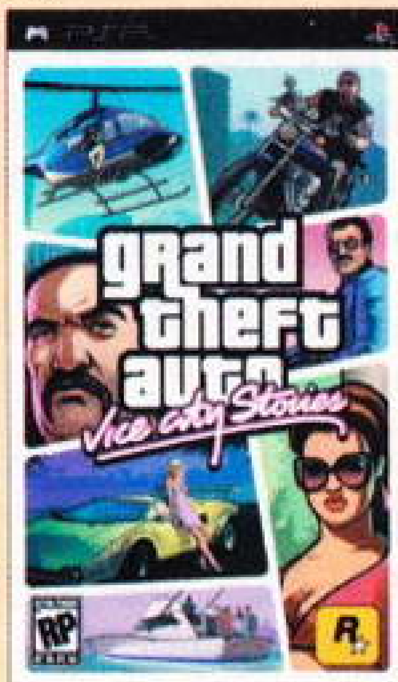
《欢迎来到动物之森》是2005年日本最畅销的游戏，销量超过250万套，并且在欧美的销售情况也十分理想。任天堂曾经表示将会制作《动物之森》的电影版，近日任天堂公开了该片的官方网站。本片将于12月16日在日本上映。

电影版《动物之森》的导演是志村锭儿，其代表作为《新暗行御史》，本片的脚本作者则是曾参与了《乱马1/2》等经典之作的松本亚弥。本片将会以游戏版的世界观为基础，发生在人类与动物和睦相处的“动物村”。有一天，一个小女孩“小爱”搬到了动物村，开始一边打工，一边认识村里的居民们。一天夜里，小爱在沙滩上拣到了一个瓶子，瓶子里有张纸条，上面写着“雪祭的夜晚将发生奇迹”……



《GTA 罪都故事》

Rockstar日前正式宣布，PSP版《横行霸道 罪都故事》(Grand Theft Auto: Vice City Stories)将于10月17日发售，本作的售价为49.99美元，比一般PSP游戏贵10美元。Rockstar并没有公布本作的细节，不过从公开的封面来看应该是《横行霸道 罪恶都市》的外传。



■索尼蝉联最佳品牌

Harris Interactive发布的调查报告显示，Sony已经连续七年成为美国人心目中的最佳品牌。在该调查的总共12个年头里，Sony有9年成为最佳品牌。Sony也是今年惟一进入TOP 10的游戏相关企业，其余品牌依次为：戴尔、可口可乐、丰田、福特、本田、惠普、通用电气、卡夫、苹果。

■PSP侵权？

美国宾夕法尼亚的Agere Systems公司最近向法院提出起诉，控告索尼的PSP、PS2、PS3等产品侵犯了他们的“无线本地网络设备”相关技术专利权并且索尼是在明知这些技术已经被他们注册的情况下故意侵犯其专利权，因此要求法院对其处以3倍处罚。索尼方面辩护说，Agere控告的8项权利中的7项他们已经在1989年与AT&T与Lucent公司的交叉授权协议中获得，并且Agere当初在提交这些专利申请是漏掉了重要信息，因此并没有拥有这些技术的明确所有权。

■《游戏王》申请吉尼斯记录



7月19日，Konami宣布“《游戏王》系列”卡片全球销量已经达到了158.8亿张，目前Konami正在以“全世界销量最高的卡片游戏”为名申请进入吉尼斯世界记录。

■Activision劳资丑闻

美国第二大游戏发行商Activision近日遭到了几名员工的联合控告。前Activision员工Cathi Canuti因对公司的加班制度提出质疑而被炒鱿鱼，一怒之下将前雇主告上了法庭。Canuti表示，Activision一直在违反劳工法，没有为员工的长时间加班支付加班工资。此前EA也曾爆发了劳资纠纷丑闻，后来以1490万美元和解。

■《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售情报

NDS重磅大作《口袋妖怪 钻石·珍珠》的发售日如今已经定为9月28日，同时还公布了两个版本的封面、主角的对手及反派势力、一些新的口袋妖怪以及相关的技能、特性等。此外，官方还从8月11日起开始举办预约宣传活动，根据玩家预购的版本，会赠给玩家由海洋堂推出对应版本怪物的模型；两个版本同时购入或一次购买两个相同的版本，还能得到第三个神秘模型。有条件的玩家不要错过。详情请看本辑的前线报道。





日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年7月3日～2006年7月9日

软件部分 SOFTWARE



名次	平台	游戏名	日文名	资料	周间销量	累计销量
第1位	NDS	新超级马里奥兄弟	ニュー・スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元	13万2375套	208万2434套
第2位	PSP	铁拳 暗之复苏	铁拳 ダーク・リザレクション	■NBGI ■FTG ■2006年7月6日发售 ■4800日元	5万4764套	5万4764套
第3位	NDS	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS	東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元	5万2576套	268万5542套
第4位	NDS	洛克人ZX	ロックマン ゼクス	■Capcom ■ACT ■2006年7月6日发售 ■4800日元	3万7136套	3万7136套
第5位	NDS	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS	東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元	3万1552套	247万6820套
第6位	NDS	成人英语锻炼DS 学英语	英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元	2万8014套	110万1166套
第7位	NDS	欢迎来到动物之森	おいでよ どうぶつの森	■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元	2万 480套	297万 297套
第8位	NDS	俄罗斯方块DS	テトリスDS	■Nintendo ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■3800日元	1万7443套	68万4722套
第9位	PSP	我的暑假 携带版	ぼくのなつやすみ ポータブル ムシムシ博士とてっぺん山の秘密!!	■SCEJ ■AVG ■2006年6月29日发售 ■4800日元	1万6183套	4万1049套
第10位	NDS	数码暴龙物语	デジモンストーリー	■NBGI ■RPG ■2006年6月15日发售 ■4800日元	1万5166套	9万6892套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	12万4639台	288万5415台	288万5415台
PSP	3万92台	105万2425台	361万8170台
GBASP	2516台	21万8852台	585万5780台
NDS	1425台	129万5123台	639万7394台
GBM	1260台	11万5999台	51万844台

《铁拳 暗之复苏》虽然在发售前的预约情况并怎么不理想，但首周销量作为一款掌机格斗游戏来说还是过得去的，在上市之后还一度出现过缺货现象；《洛克人ZX》的首周销量近4万，凭借NDS的高普及量，其今后的累计销量会不会上一个新的高度呢？旧作方面，《新超级马里奥兄弟》的累计销量已经突破了200万大关，并且在发售近两个月后依然保持着每周10万以上的销量，普及速度惊人。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

《天外魔境 第四默示录》可以说是原作的"完全版"，对原SS版感觉意犹未尽的玩家不容错过；《死神BLEACH 灵魂升温3》和《火影忍者RPG3》都是比较FANS向的游戏，喜爱原作的动漫FANS应该会比较喜欢；《黑客计划 觉醒》虽然整体素质有待进一步提高，但作为一款原创AVG，新颖的主题还是值得AVG玩家们尝试一番的；《触摸！炸弹人乐园》虽不是正统作，但游戏性方面比起正统作却有过之而无不及。

POCKETGAMES

天外魔境 第四默示录

天外魔境 第四の默示录

UMD■Hudson/Red■RPG■2006年7月13日■1人■无对应周边■704KB



PSP

画面 ■■■□□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□
移植诚意度 ★★★★★★★★☆☆



雷伊 原世嘉土星版同名作品的移植作。这次的PSP版比起原先的土星版，加入了新剧情、新人物，并在动画方面进行了重制，可以说是原作的一个完全版。游戏的剧情非常不错，既有让人开怀大笑的恶搞场面，又不乏感人至深的煽情戏。此外，游戏的音乐也相当不错，风格多元化且悦耳动听。游戏中以动画表现的战斗很有特色，但总体来说战斗略显单调，难度也不是很高。

6 推荐



胧月 又是一款近10年前作品的移植版，不过相比其他作品的单纯移植，这款作品移植得还算挺有诚意。PSP版不仅加入了新的剧情和人物等，甚至还新加了一些全新的魔法，给人的感觉更加充实。游戏的剧情和音乐颇为值得称道，而贯穿游戏始终的迷你游戏也十分有意思。比较不满的地方是一些细节方面并未针对当代玩家的习惯进行调整，比如角色的行走速度过于缓慢等等。

7 推荐



LIKY 昔日名作重现PSP，对老玩家来说很有怀旧意义。游戏移植度非常高，画面音乐都有很高的水准，全程语音以及不断穿插于游戏中的精美动画让人能够很好地投入游戏中，而剧情一贯是该系列比较吸引人的一大亮点，本作也同样出色。不过游戏在细节方面还是有些不够体贴，比如移动中不能奔跑，加上读盘速度一般，导致游戏的节奏过于缓慢。

7

死神BLEACH 灵魂升温3

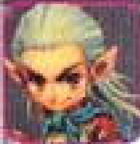
BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～

UMD■SCE■FTG■2006年7月20日■1人■无对应周边■832KB



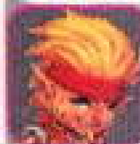
PSP

画面 ■■■■□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□
角色丰富度 ★★★★★★★★★★



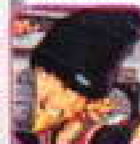
铭风 相对前作，游戏的画面音乐并没有退步，保留了一贯优秀的素质。虽然老角色的动作和招数并无太大的改变，但新角色的大幅度增加还是让人感受到厂商的诚意。系统方面的变更很有新意，辅助角色的引入不但让战斗更加富有战略性，也让众多非主流角色有了出场的机会。而让人感动的莫过于能在故事模式中体验到原作中的20场经典战斗了，还能看到相关动画哦。

9 推荐



雷伊 不知不觉，《死神BLEACH》的PSP版已经出到第三作了。游戏的画面还是一如既往地精美，但打斗起来依然会觉得在流畅度上差了一些。另外，游戏的手感和打击感还是无法达到一款格斗游戏的及格线。比起前两作，本作的可使用角色得到了大幅度增加，一方面使该游戏显得颇为超值，但另一方面却又让前两作在本作推出后显得一无是处。

7



软饼干 作为"《死神》系列"的最新一作，基本素质比前两作略有提升，游戏可选人物数量也大幅增加。虽然对战的基本形式依旧是一对一，但是本作新增的团体对战确实是大势所趋，52名援助攻击角色能让玩家有更多的选择余地。游戏过程中穿插着丰富的动画，使人投入感大增。华丽的声优阵容也已经让死神FANS热血沸腾了。

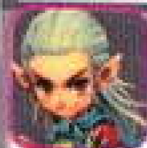
8

火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队
NARUTO RPG3 灵兽VS木ノ叶小队

卡片(512M)■Takara Tomy■RPG■2006年7月13日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能



画面 ■■■□□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□
FANS向程度 ★★★★★★★★☆☆



铭风 比起前几作"惨不忍听"的音乐来说，本作在这方面有了很大的飞跃，变得比较动听了。战斗系统方面更加完善，原著中精彩的忍术以及小队配合等在游戏中得到很好的再现。只可惜作为一款RPG来说，游戏还是存在着不少不伦不类的地方——诸如游戏时间太短，迷宫单调等都是致命的软肋。因此这里仅向FANS推荐。

7



胧月 本作采用完全原创的故事情节，新加入的几个角色给人初始印象都非常不错，但在游戏中并没有得到细致刻画。这样一来，不能看到魅力的反派角色就成为游戏的一个遗憾了，好在原作中的角色塑造得还算丰满。而画面的整体感觉相比前作也没有多少进步，通灵兽对灵兽也没有想象中的那么华丽，只能说是一款原作FANS向的作品。

7



海文 本作在系统上基本延承了2代的游戏系统，而剧情方面则完全原创，画面、音乐等方面并没有太大提高，如果仅仅作为一款单机游戏的话，恐怕只有铁饭们才会去玩。好在它最大的创新就在于Wi-Fi对战模式的加入，让玩家们可以带着自己培养的角色与全球其他玩家一较忍术高下。在对战中充分体会少年漫画里那种强烈的求胜欲望，才是本作最大的亮点。

7

黑客计划 觉醒
プロジェクトハッカー 觉醒

卡片(512M)■Nintendo/Red■AVG■2006年7月13日■1人■无对应周边■自带记忆功能

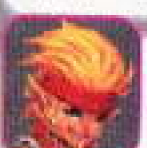


画面 ■■■□□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□
主题新颖度 ★★★★★★★★☆☆



胧月 一款素质不错的文字类AVG，犯罪题材用在这类游戏里依然很是吸引人，而电脑在本作起了非常重要的作用，将网络的黑客技术和推理能力结合的做法让人耳目一新。游戏的五个章节安排得中归中矩，破案的难度也不算很高，不过将迷你游戏穿插在推理中从一定程度上提高了文字类AVG的紧张感，喜欢《逆转裁判》的玩家不妨一试。

7



雷伊 虽然发售之前对其期待度颇高，但实际拿上手后却发现游戏并没有想象中的那么优秀。案情总体而言设计得并不算非常巧妙，玩家在解谜的同时并不能很好体会欣赏犯罪手法的快感，这是个不小的遗憾。不过运用到网络来解谜的系统设定还算比较新颖，许多谜题都要从网页中寻找到蛛丝马迹才能解决，综合来看是一款不过不失的推理AVG。

7



海文 由著名游戏《樱大战》和《天外魔境》系列制作公司Red EntertamentT亲自操刀的这款游戏，不论题材还是创意上都有着独到之处。小小的屏幕来模拟整个网络，玩家要与各种犯罪分子进行斗争。游戏描绘的手法很巧妙，以触摸小游戏的形式将抽象的网络攻防过程图形化，再加上AVG游戏完整的剧情，懂日语的玩家不妨尝试一下。

7

触摸！炸弹人乐园
Touch! ボンバーマンランド

卡带(256M)■Hudson■ETC■2006年7月20日■1～8人■无对应周边■自带记忆功能



画面 ■■■■□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□
暑期可玩度 ★★★★★★★★★☆



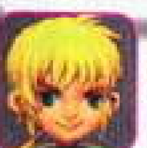
海文 炸弹人家族的小游戏集合终于以全新的面貌登陆了NDS主机。主线剧情的各个小游戏关卡充分发挥了NDS触摸屏的机能，玩起来还真让人有种逛游乐场的感觉。游戏的画面虽然进化不大，但清爽的感觉，再配上悦耳的背景音乐，玩起来非常舒服。传统对战模式中还加入了Wi-Fi网络功能，不妨上网与朋友切磋一下，有它在这个暑假都不会无聊了。

8 推荐



马修 经典的《炸弹人》也推出小游戏合集了，大陆模式简单轻松，画面清新，可爱的村庄、各种造型的炸弹人，让人觉得非常有趣；小游戏做得也不错，很好地应用了NDS的触摸屏功能，不过其中一些游戏感觉和"炸弹人"联系不大。系列特色的对战模式再次为众玩家提供了互相坑害的乐趣，大家在一起抢道具、互相炸实在是很有意思。

8 推荐



LIKY 众多的迷你游戏玩法不一，而且充分利用了NDS触摸屏，玩起来很轻松有趣。游戏很特别的一点是加入了浓郁的RPG要素，前往新的地点有时候必须与NPC对话或者获得特定道具，这让人玩起来很有投入感。值得一提是游戏包含了传统的炸弹人模式，而且允许一卡多人对战，这无疑令游戏的魅力大幅提升，是多人同乐的好游戏。

8

文 马修

大战略DS

◆元气◆大战略DS◆SLG◆2006年5月25日
◆1～2人◆无对应周边◆512Mb◆4800日元
◆推荐玩家年龄：全年龄◆日版

黄金眼评分 21



元气推出《大战略DS》，着实是出乎笔者的意料，因为就PSP上的表现来说，《大战略 携带版》最出色的就是几近真实的战斗画面；做到NDS上，画面必然大幅缩水，而且从公开的图片上看，游戏画面确实不如PSP版那样有魄力。因为两作间隔时间不算长，因此下面的评论也难免将本作与PSP版的《大战略 携带版》（以下简称《携带版》）相比较。

玩到游戏后，才发现游戏的战斗画面还是蛮亮丽的——当然是在NDSL的显示下，而且游戏也尽可能地保留了战斗效果，虽然不如《携带版》那样完全3D，但给人感觉元气也算尽力了。有趣的是地图画面上的兵器，看起来短短胖胖，就像把PSP的16：9的地图给缩到4：3一般，而针对这种短短胖胖的地图造型，一些战斗单位如火箭炮等也都变得更加符号化了。不过就NDS来说，这款《大战略DS》的画面表现还算让人满意，甚至有些超出了人们的想象。

而音乐，还是和PSP版一样让人不敢恭维，除了少有的几关的音乐让人听得觉得不错，更多的还是过耳即忘；同样，进入战斗后音乐的中断，使原本就一般的音乐显得更加支离破碎。

本作的节奏亦同样不敢恭维，虽然没有了《携带版》的读盘等待时间，但AI思考时间明显更长一些，后期四方混战时的等待时间甚至达到了两分钟，简直在考验人的耐心，如果有重要步骤失误而重复作战，漫长的等待时间更让人抓狂。

在兵种搭配上，本作仍然没有出现海军，使得大面积的海域成为虚设。在笔者印象中，硬生生地将海军这一大要素砍掉的，似乎只有这两作元气的《大战略》。

写实的战斗画面、蜂窝状的地图和地图上符号式的战斗单位、平乏的音乐、没有海战的战争……按照这些看来，本作似乎就是PSP版的NDS移植之作，不过抛却表象实际游戏时，会明显地感觉到本作与《携带版》的不同。

《大战略DS》的难度提升得非常明显，没有玩过PSP的《携带版》的底子，头几关就会打得非常辛苦。在中期，那种让人在时间和进度上左右为难的关卡更多，一方面被敌军压制住火力，另一方面作战时间又非常紧迫，每一步都要算计好，不然一旦失败，虽然游戏还会继续，但是从游戏中部来从零开始，其难度只能更高。而且《大战略DS》只有一个存档，一旦存档错误，就只有两个选择：要么从头开始，要么将错就错硬着头皮打下去。









与《携带版》积攒强大火力一路杀到最后的压制战术不同，本作更多地强调了潜入和奇袭战术，在一些重要地形如桥、隘口等，敌军守护部队几乎包括了火箭炮、对空导弹车、自行炮、补给车及临近工厂机场源源不断出现的坦克及飞机部队，比起《携带版》简单的火箭炮+补给车或对空导弹车+补给车的组合，本作的敌军防卫系统明显更完备，也因而使得要隘部分更加难啃，这时如果派上小股部队奇袭敌军控制范围内的工厂机场，然后夹击敌军要隘守军就可以将要隘"咬"下来；也可以直接袭击敌军总部，不过这么做的难度也是非常之高的。总之，难度的提高，使得本作中玩家不得不动脑筋去想硬拼以外的战术，这应该是本作的一大成功之处。

最后说说友军，《携带版》的友军简直是捣乱，要么扯后腿；要么在你即将攻下补给点时，适时地出现一队步兵占领了补给点，白白抢了你的功劳……这些都使得玩家抢夺补给点时，不仅要注意敌军，更要注意流氓的友军。相比之下，《大战略DS》中的友军就好多了，更多的时候都是和敌军全力作战，虽然打得比较弱智，但很少有被攻克的危险，而且一些重要位置也与友军冲突不大，使玩家在攻占重要地点时省去了一些额外的操心。

比起同平台的《超级大战争DS》和做在PSP上的《大战略 携带版》，本作显得略逊一些；不过对于战争SLG的爱好者而言，本作仍然是一款值得用心去体验的游戏。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

骄阳似火的7月，学生朋友们正在享受着假期的闲适。而这个时期的汉化界却并无大动作，好在NB汉化组两款NDS大作的测试版，给这个炎热的夏季带来一些难得的清凉。

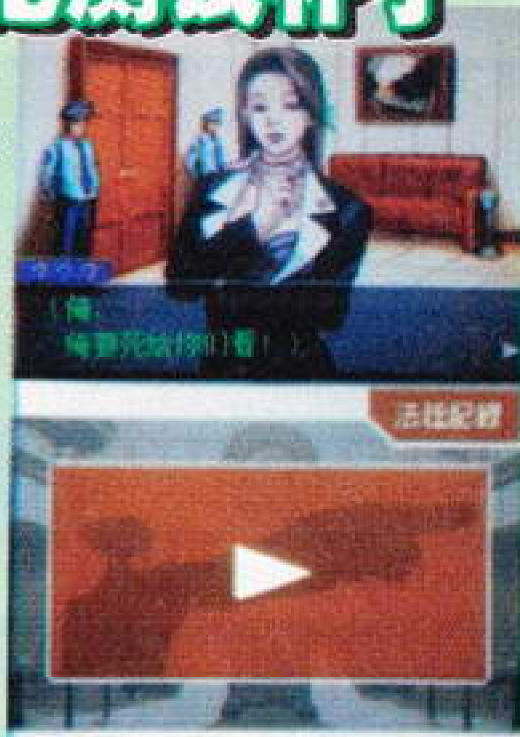
《快乐足球》汉化正式版



7月12日，为了庆祝世界杯结束，《快乐足球》汉化正式版发布了。这个版本用心颇多，在测试版2的基础上，调整了大量的图片和文本。更重要的是所有队名被汉化成为了中国联赛的版本。而如果玩家不喜欢这样的调整，汉化者还提供了一个补丁，可以转回本来的日文队名。

看得出，汉化者们是全心全意地在汉化这个游戏，希望做到尽量完美的程度，也希望大家能够喜欢这个游戏。最后感谢这些无私的汉化者：baggio、void和samuel。

《逆转裁判 复苏的逆转》汉化测试补丁

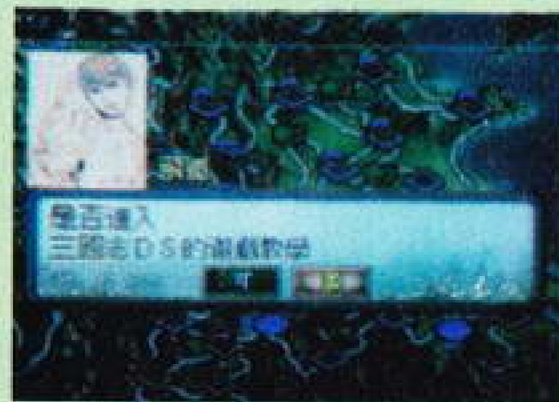


不知道看到"逆转裁判"四个字，大家是否有眼前一亮的感觉？没错，这个由于汉化版而在国内取得了巨大人气的原创掌机游戏，其系列在NDS上的首款作品目前终于有了第一个汉化版。7月15日前后，在掌机天堂论坛(http://www.ndsbbs.com/)的"NDSBBS汉化综合区"，游戏的首个测试补丁终于发布。虽然此前我们也曾多次为大家带来该游戏汉化的消息，但是和切实地玩到补丁相比，还是这样更让玩家有直观的感受。

笔者也在第一时间拿到了游戏，上手测试后，除了兴奋，就是感动。游戏原作有日英两种语言，目前汉化版采用的是日文部分，也就是把原GBA版第一章文本导入了进去，虽然只有文本部分有所汉化，但是目前全部游戏的破解进度已达100%，第五章也在快马加鞭地翻译中。游戏是由Mobile汉化组和NB汉化组合作进行的，大家如果想关注游戏的汉化甚至是帮忙汉化，都可以前往掌机天堂论坛的NDSBBS汉化综合区关注。

《三国志DS》汉化0707版

7月23日，NB汉化组飞狐发布了NDS作品《三国志DS》汉化0707版。尽管此前对外宣称要在当天发布的40%汉化度的0723版由于部分原因未能如期发布，但是这个暂时代替发布的7月初的版本(汉化度约为30%)依然给玩家带来不小惊喜。



因为原著的特殊性，除了小部分剧情固定，大多数的文本都是到达一定条件才会出现。加上文本内容的不固定，也给校对和翻译造成非常大的困难，使进度严重滞后。但飞狐承诺他会尽量加快进度，并且今后每月都会发布一个增加10%到20%进度的汉化版本。游戏的相关BUG及建议请至NB汉化组交流区(http://www.ndsbbs.com/read.php?tid=63756)指出。

天空联盟汉化消息



印象中，天空联盟(http://www.bnxc.com/)一直都是致力于为广大玩家DUMP中文游戏的组织，而实际上近期他们也开始投入了真正的汉化工作中。在首批进行汉化的游戏中不乏掌机作品——大都是GB或者GBC作品。至完稿时，《恶魔城》的标题已经汉化完成。

カンガエル

文 铭风



EXIT

思考 紧急出口
カンガエル EXIT
◆Taito◆ACT◆2006年9月7日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

我们的逃生专家又回来和大家见面了！Tatio的思考形动作游戏《EXIT》的最新作即将在9月登场，玩家又将在游戏中扮演逃生专家MR ESC，体验到通过思考，跨越一切困难将被困的人们救出的感觉了。游戏的最新作正如



▲角色的移动速度有所加快，让游戏起来更加爽快。

令人惊喜的逃脱型动作游戏回来了！



▲本作依旧有100个以上的关卡供你挑战。

标题一样，在"思考"这个要素方面进行了强化，更加锻炼你的思维。同时游戏在图示和动作方面也有改进，决对能让你体会到超越前作的乐趣。本次前线将为大家着重介绍游戏新增加的要素。

《EXIT》是一款怎样的游戏？

可能没玩过前作的人会对《EXIT》是怎样一款游戏没有概念。在游戏中，玩家将操纵接受了委托的逃脱先生，来到一个个众人被困的场景中，通过自己和被困人物的行动，以及关卡中箱子和道具的利用，来克服困难，在限定时间内将被困的人们救出。游戏最大的魅力并非如何操纵主角克服障碍，而是要找出利用场景中物体的方法和如何合理运用众人的能力，给予指示。这就要求玩家多多开动脑筋，这也是《EXIT》会被称为思考型动作游戏的原因。





MR ESC

本作的主角逃脱先生。在关卡中施展浑身解数，将被困的众人救出。

简单的游戏流程

这里为大家介绍一下游戏的流程。本作的规则十分简单，选择关卡后，在限定时间内将所有被困者救出便可。关卡中的流程大致可分为三个部分：1．找到被困者。2．共同解开机关。3．找到出口，脱出。



▲来到出口，大家顺利逃脱。

游戏开始



▲利用滑杆调整视野或调出地图，查看被困者的所在地。碰触他们进行解救。



▲给予救助者指示，和他共同解开机关，创造通路。

能力各异的同行者

我们的主角逃脱先生只是一个普通的救助人员，由于他并不是超人，所以关卡中大多数机关的解除还要依靠那些被困的人们，在将他们救出后他们就会与主角同行。此时你用PSP的滑杆将箭头移动到他们身上，可给予各种指示。本作中的同行者种类依然丰富，此外还增加了2种新的同行者。



重伤者

不能靠自己的力量移动的重伤人员，要别人背着离开。



年轻人

有朝气的年轻人，虽然力量不强但移动速度快，且能进行攀爬。



小孩

由于身材关系而能够通过狭窄的道路。不过需要别人帮忙才能上到高处。



NEW

壮男

上身健壮，是惟一能够顺绳子而上的同行者。当高处有过关必须的道具，而只有爬上绳子才能到达那里时就要拜托这个同行者了。



NEW



狗

和主角拥有相同跳跃力的同行者。它也能通过狭窄的道路，同时它还能够在水中移动。

新增加众多新的机关，提升思考的乐趣！

前作中，阻挡在逃脱先生和同行者面前的有火焰和电击等各种障碍，此外还有多种移动设施。这些机关的总数达到了30种以上。想要顺利离开，就要想出办法消除障碍，利用相关设施。机关的种类在本作中有所增加，下面就为大家介绍新增的5种机关。



新机关1 自动电梯



会自动进行上、下楼移动的机关，不过一般只能进行一个方向的移动。如果按动关卡中的开关的话，能够使这个电梯暂时停止移动，在这段时间内你就可以随意上下楼了。

新机关3 双重挡板

横跨两层楼的挡板。当踩下地上的按钮后门原本阻挡的那层会开启，但却会将另一层挡住，想要通过的话就得牺牲另一层的通行权利了。



新机关5 出入口变更的门

在通过一次后再次进入，门的出口和入口都会发生改变。比如一开始从左边进入后你会从右边出来，而下次进入就只能从右边进入从左边出来了，可说是一个十分复杂的机关啊。



新机关2 手动滑车

安置在栏杆上的滑车。当你控制主角拉住它时，滑车便会自动朝栏杆的另一端移动。使用这个机关需要注意的是，它只能存在于栏杆的一端。当你滑动到对面后滑车便会停留在那里。





◀▲通过后就不能再次通过了，所以前进的顺序十分重要。

新机关4 木桶

箱子的一种，不过和普通的木箱铁箱不同的是，推动后在不遇到障碍物的情况下会一直滚动。同时它还具有一个特殊能力是被推到水上后会浮在水面上成为落脚点。



▼▲将高台处的木桶推下，然后就可在水面上形成落脚点让小孩通过了。



文 胧月

SHINOBIDO HOMURA 忍道 焰



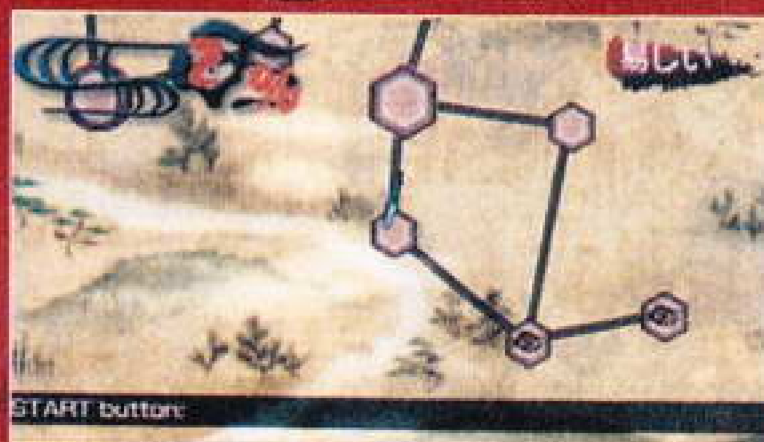
由Acquire公司制作、Spike发行的"《忍道》系列"从去年年底首作《忍道 戒》发售以来，将近半年的时间内就推出了众多后续作品。在PS2和手机两个平台登陆后，该系列的PSP版最新作《忍道 焰》也将于深秋面世。本作在继承了PS2版的基本玩法基础上，加入了角色成长要素并对应PSP的无线通信功能，这次就给大家介绍登场的主要角色以及游戏的基本模式。

忍道 焰
忍道 焔
◆Spike／Acquire◆ACT◆预定2006年10月26日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：15岁以上
PSP

游戏模式大公开！

诸国漫游

游戏的通常模式，随着故事的展开，玩家的角色需要辗转日本全国完成各项任务，数量多达80。这些任务类型多样，除了最基本的杀敌任务"全灭"外，还有"输送"、"暗杀"、"强夺"、"警护"等。每打完一个任务，游戏会根据任务的完成质量而给予相应的经验值，利用这些经验值可以给我方角色提升等级并附加各种技能。



▲全国地图，能够选择的任务会伴随关卡的推进而增加，从图片上看，各任务都有不同难度可以选择。



◀最为基本，相信也是最具吸引力的任务类型。目的是将关卡内的敌人全部消灭，运用各种忍术去完成吧。



◀将重要道具运送到指定地点，表面看来是很简单的任务，实际上难度并不低。

▶和《天诛》比较类似了，躲过各种守卫的杂兵，直取敌方首领的首级。



▶要求玩家从敌方抢夺重要道具，然后顺利逃出的任务，这些道具往往戒备森严，如何全身而退很考验玩家的水平。



对战

利用PSP无线通信功能，可实现同一地图上的4人对战。在“诸国漫游”模式下通过的任务，其地图都可在对战里使用，可使用角色也与“诸国漫游”模式一致。



◀“诸国漫游”下通过的关卡越多，对战时可选地图也就越多。



随时随地都可以对战



和真人对战的感觉跟之可大不一样哦！



▶运用各种忍者技巧打倒对方。

个性角色登场醒目！

游戏刚开始，只能选择豪作为操作角色，而其他角色则需要满足某些条件才可选用。这些角色的总数超过30人，本次先介绍最为重要的6名。



鸦 豪

本作的第一主人公，是忍者组织“飞鸟之里”的一员。由于年轻的缘故在心理上不是很成熟，不过这并不妨碍他成为一名优秀的忍者。





金丝雀 绢

“飞鸟之里”的女忍者，以钢鞭作武器。她长期跟豪、佐治切磋武艺，有着不输给他们的忍术能力。



黑鹰 佐治

同在“飞鸟之里”长大的忍者，与豪情同手足。比起豪来，天赋异禀的他能力显得更为优秀。



任务

在任务模式下，可以将《忍道 戒》和《忍道 匠》里的任务资料下载到PSP中，直接玩到前作的任务。此外，“诸国漫游”模式下使用可能的角色也都可以在此选择。

《忍道 戒》





《忍道 匠》





用PSP玩到PS2的游戏任务！







扬羽

薄羽

隶属女子忍者集团“丧巢”的双子女忍，有着极为酷似的样貌。

一条信辉

宇高多地域的统治势力——一条家的现任当主，深受下属的爱戴。尽管武术超群，但其内心并不喜欢争斗。



クロニクル オブ ダンジョンメーカー

文 雷伊

在迷宫中进行冒险是不少RPG作品的主要内容。不过在以往的作品中，玩家们大都只是在现成的迷宫中进行探索，而在这款《迷宫制造者编年史》中，大家却可以自己亲手来制造迷宫了。在自己精心打造的迷宫中进行冒险，成就感可不是以往的RPG能够比拟的。如果说传统RPG主要以探索为乐趣，那本作的乐趣则在于设计和创造。

创造自己的迷宫！书写自己的编年史！

迷宫制造者编年史
クロニクル オブ ダンジョンメーカー
◆Taito◆RPG◆预定2006年9月28日◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

创造属于自己的迷宫

作为一款"迷宫制造RPG"，本作的重头无疑是设计和制造丰富多彩的迷宫了。本作的迷宫位于街角的一个巨大洞窟内，起初它只是一个一无所有的破旧洞窟，但通过玩家的精心打造，它就有可能成为结构复杂、设施豪华的壮大迷宫。迷宫中的道路和房间等都是由玩家使用魔法来生成的，具体结构的布置完全取决于玩家的创造力和想像力。



▲最初的洞窟非常狭小，看上去非常寒酸。



◀发动魔法，原本无法通行的墙壁处出现了新的道路。



◀当无路可走时，玩家就可以开始设置道路和房间了，游戏中的道路和房间在造型上种类繁多，十分丰富。



▲迷宫得到了进一步扩张，利用相同的方法，让自己的迷宫越变越大吧！

交换迷宫

通过PSP的无线通信功能，玩家可以将自己制作的迷宫发送给好友，玩家们可以在不断交流的过程中磨炼自己的技术、激发出新的灵感。



打倒魔物，完成委托

在制造迷宫的过程中，玩家还可以在镇上接受各种委托。在迷宫生成后的第二天，魔物们就会因为要寻找栖身之处而来到玩家创造的迷宫中。只要根据委托的内容打倒相应的魔物就可以完成委托，从而得到购买道具和扩大迷宫所需的资金。



▲委托的内容丰富多彩，不仅包括打倒特定的魔物，还有寻找到特定的道具等等。


▼游戏的战斗是以真实时间制来进行的，紧张感和爽快感俱备。


▲打倒怪物后得到了委托中制定的道具，将它交给委托人就能得到金钱和一般情况下无法取得的珍贵道具。

出现的魔物会根据迷宫的形态而变化

进入迷宫的魔物种类会根据迷宫内道路和房间的材质以及具体设置而发生变化。装饰得越豪华的迷宫，出现的魔物也越强力。而相应的，打倒它们后得到的道具也就越珍贵。


▼如果房间宽大的话，那么就会一次性涌入多只魔物。


▲喷水池等用来修饰迷宫的摆设都可以在镇上的建材屋买到。

魔物会将道具放入宝箱

如果事先在迷宫中设置好空的宝箱，那么来到迷宫中的魔物就会将自己随身携带的宝物放进宝箱中。当然，这些宝箱都是上了锁的，只有打倒魔物取得钥匙，才能够得到宝箱中的物品。



▲打倒魔物取得钥匙就可以打开迷宫中的宝箱。魔物越强，宝箱中的东西就越珍贵。

个性十足的居民


建材店售货员
经营建材店的少女。在店中可以购买到制造迷宫所需的各种部件。


在魔法屋中，除了可以购买咒文书外，还可以买到一些具有特殊效果的药物。
魔法屋的双子姐妹


博物馆馆长
前往博物馆可以查看到打倒过的魔物和取得过的道具的相关图鉴。


武器屋主人
经营武器屋的大叔。要想提升自己的战斗能力，可要记得多多光顾他的店哦。


治愈术师
在治愈术院中贩卖回复道具的老人。此外，当玩家战斗不能后会被运送到治愈术院。


谜之少女
被谜团包围的神秘少女，多多完成镇上居民的委托，就有可能遇到她？

文 马修

美丽新世界XXL2

Asterix & Obelix XXL 2

◆Atari/Etranges Libellules◆ACT◆预定2006年11月30日◆欧版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP



在法国有着极高人气的漫画《美丽新世界》(本刊曾译作《阿斯特利斯和奥贝利克斯》)讲述了几百年高卢人抗击罗马的搞笑故事。根据漫画推出的电影、玩具、游戏在国内也有一定的拥护者，尤其是一胖一瘦两个主角，更为众多游戏玩家所熟悉，GBA版前作《美丽新世界XXL》还是GBA上首款也是惟一一款真正意义上的3D ACT。2代在PS2、PC上推出后，又将于11月末登陆PSP，届时，我们又可以在掌上那明亮的16：9宽屏上体验这对高卢肥瘦英雄的搞笑故事了。

高卢肥瘦英雄再战PSP！

阿斯特利斯





奥贝利克斯



沿着绳子爬下的这个家伙似乎在窥视着什么。

与两人一起战斗的一只白色的小狗，也有着当时男人留的那种大胡子。



身材魁梧，表情凶恶的壮汉。



炫耀着战利品的肥瘦英雄。

引发争议的恶搞

《美丽新世界XXL2》的人物形象一经公布，立刻引发了巨大的争议，因为里面的一些角色、道具、场景把大家熟悉的游戏给狠狠地恶搞了一把。

游戏明星COSPLAY秀！



大胡子，红帽子，还背一个形似水泵的大喇叭——“马里奥大叔，你原来在法国啊。”“对不起，你认错人了……”



“这个手持金环狂奔的的刺猬头是索尼克吗？”“不是。”“不过看起来会有索尼克的速度呀。”



“你好，吃豆人先生。”“喂，干嘛总这么盯着我的武器？”

炫丽华丽游戏画面！

刚才给大家看了些游戏的人物，接着我们看看游戏画面——



▲漫山遍野的军队遭到了龙卷风的袭击。



▲龙卷风竟然是阿斯特利斯发动的！（汗）

▲这个跳水似的动作看起来是范围攻击啊。



▲高高跳起的阿斯特利斯打晕了强壮的敌兵。



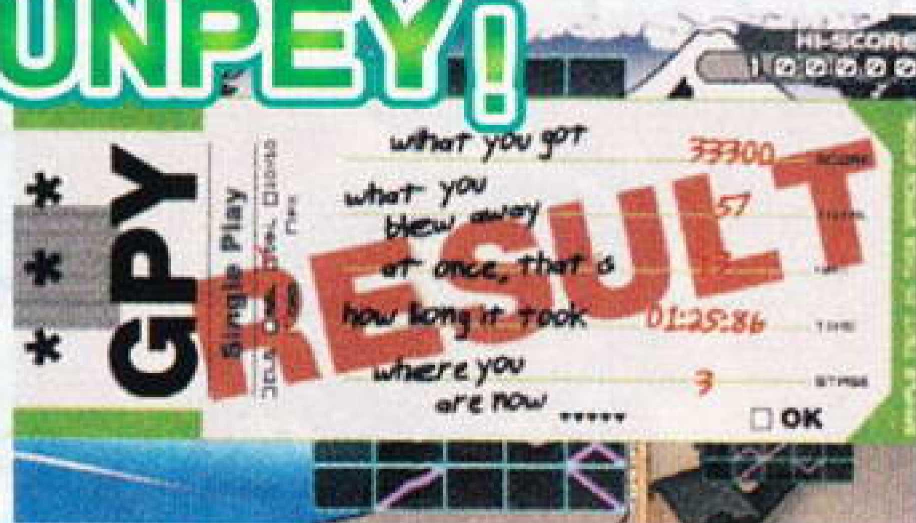
▲小白狗也和英雄们战斗在战场上。

文 雷伊

GUNPEY-R

グンペイ リバース

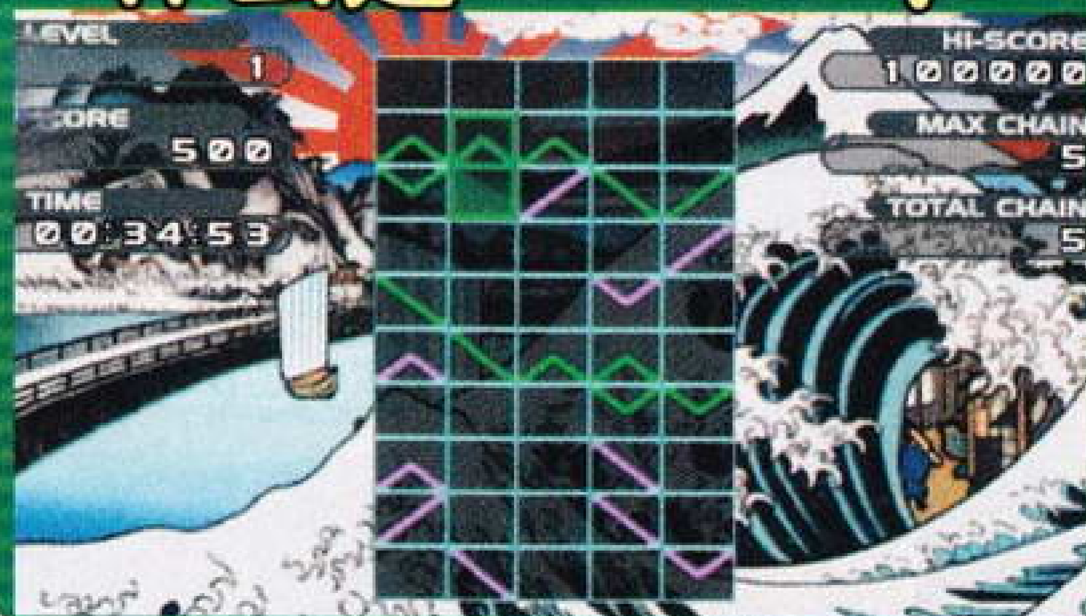
时尚、炫酷的GUNPEY！



曾经制作过《世嘉拉力》、《太空频道5》、《Rez》等知名作品的原世嘉制作人水口哲也自独立之后，其在游戏制作上的造诣似乎得到了更进一步的体现，不仅为大家带来了玩法新鲜的《陨石大战》，更打造出了酷劲十足、深受欧美玩家喜爱的《Lumines》。在《Lumines》新作和《音乐爆破(E3)》发售前，水口先生又闪电公布了两款分别对应PSP和NDS平台的PUZ游戏。这两款游戏的开发度已经相当高了，想必用不了多久它们就会正式跟大家见面了。

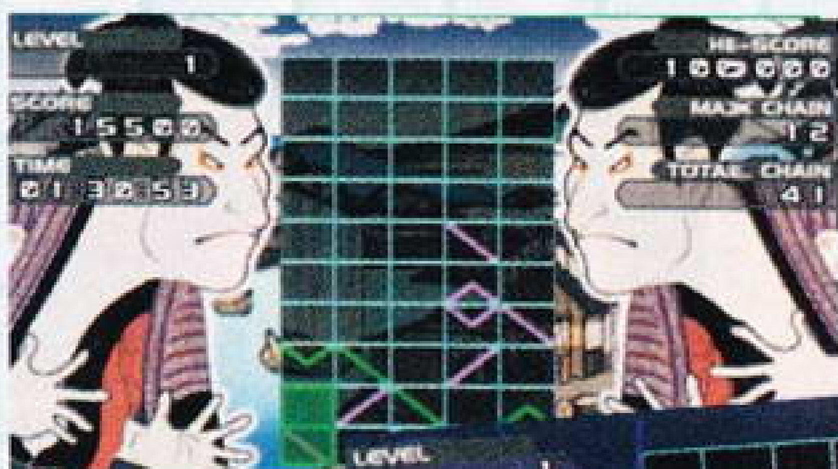
GUNPEY-R
グンペイ リバース
◆NBGI/Q Entertament◆PUZ◆预定2006年秋◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

什么是GUNPEY？



《GUNPEY》是由GB、WS的生父横井军平先生于1999年在WS上推出、并以其名(注：GUNPEY即"军平"的日文读法)命名的一款PUZ游戏。游戏的玩法非常简单，玩家只需要将从下至上移动的线条排列起来连成一条线，它们就会消去。虽然游戏的规则非常简单，但和许多PUZ类游戏一样，只要玩家投入其中就会爱不释手。游戏在WS上推出时造成了不小的反响，后来还推出过PS版。

此次PSP版和NDS版的两款《GUNPEY-R》作品是在原WS版的基础上大幅度强化后进行制作的，虽然两者的基本规则都和原来WS版的《GUNPEY》相差无几，但制作方还是根据两台新掌机的机能特点在其中加入了不少全新的要素，让玩家能够体会到不同于以往的新时代《GUNPEY》的独特魅力。不仅如此，就算是PSP版和NDS版之间都存在着相当大的差别。PSP版的主题是时尚、炫酷，如果你想体验有着绚丽光影效果和劲爆音效的《GUNPEY》，那么选择PSP版肯定错不了！

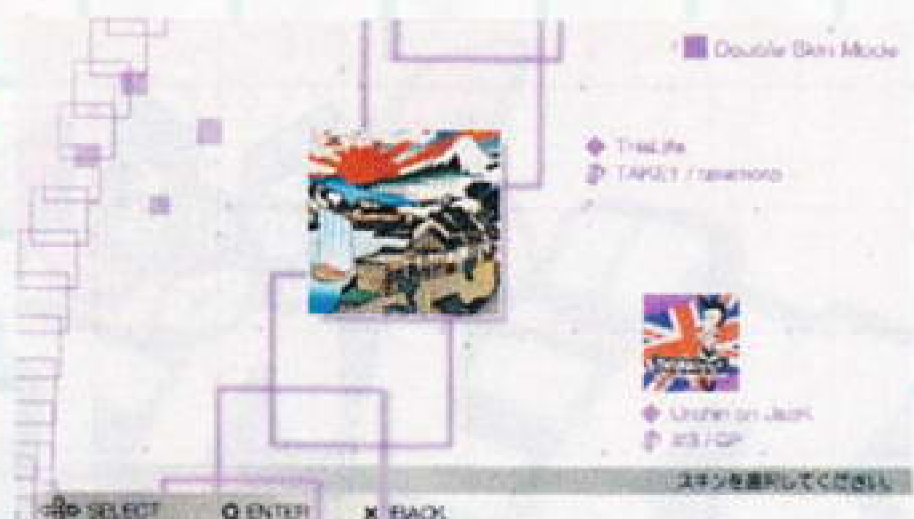


◀▼PSP版的《GUNPEY-R》在背景的绘制上相当下功夫，大家在玩的时候可不要光看背景而忘了游戏哦。



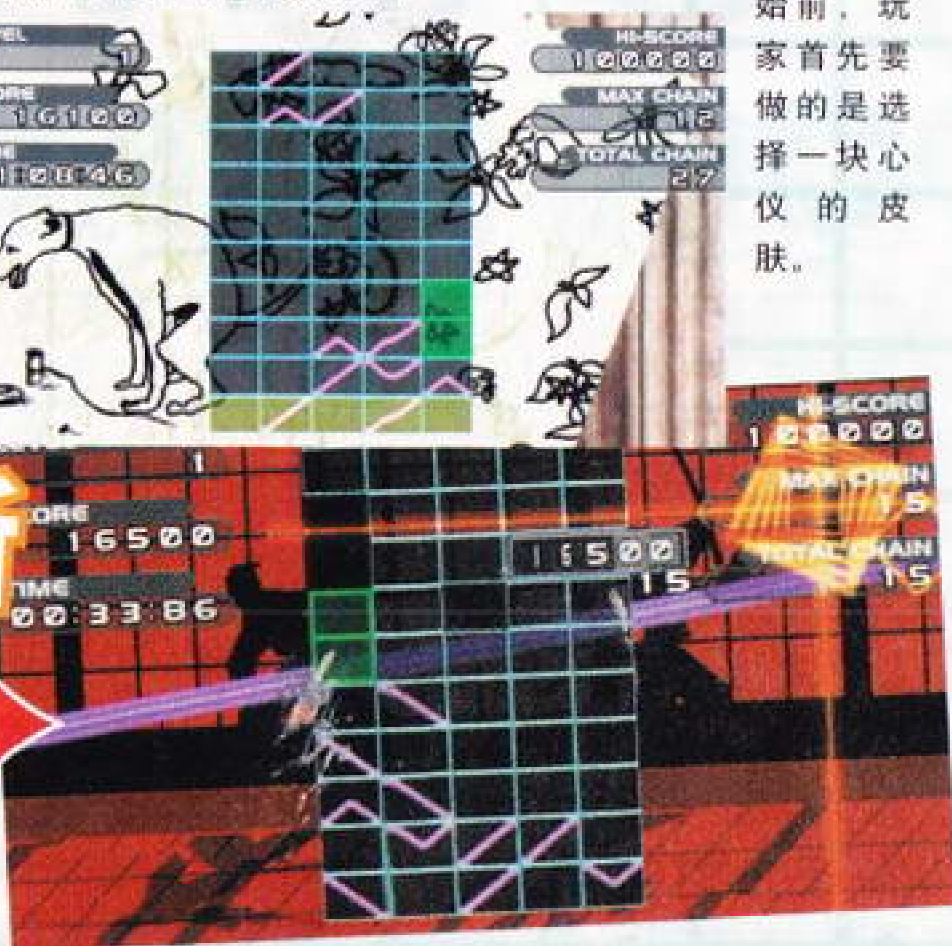
五花八门的皮肤

PSP版的《GUNPEY-R》采用了和《Lumines》一样的"皮肤"系统，每个版面就是一块"皮肤"，有着精心设计的背景和音乐与其相对应。本作中收录了约40种皮肤，玩家可以在"挑战模式"中不断游戏来收集它们。

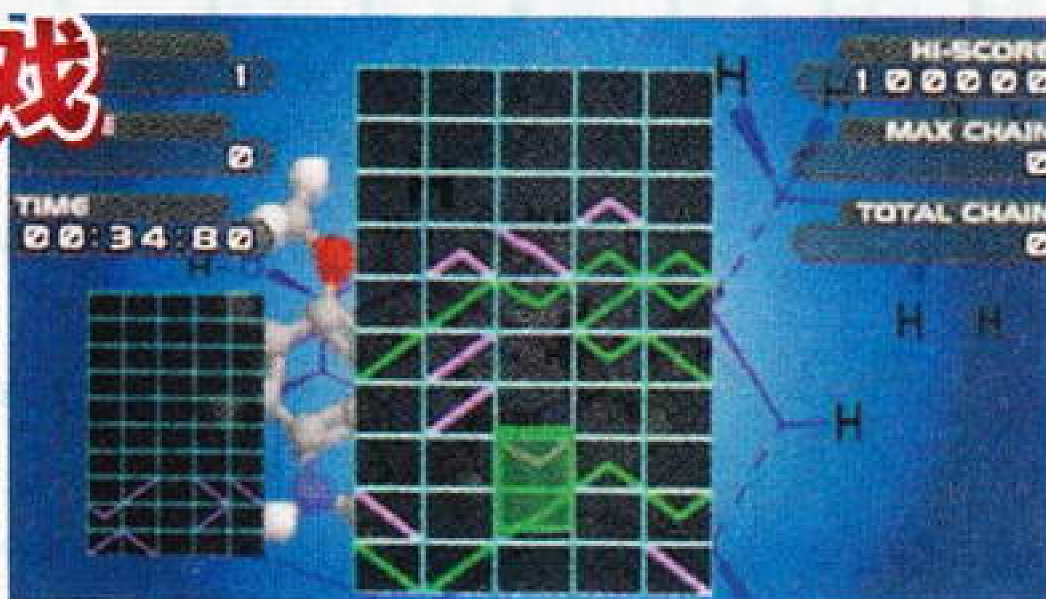


▲游戏开始前，玩家首先要做的是选择一块心仪的皮肤。





◀▼游戏中的皮肤都是经过精心设计的，不同的皮肤在风格上有着很大差别。



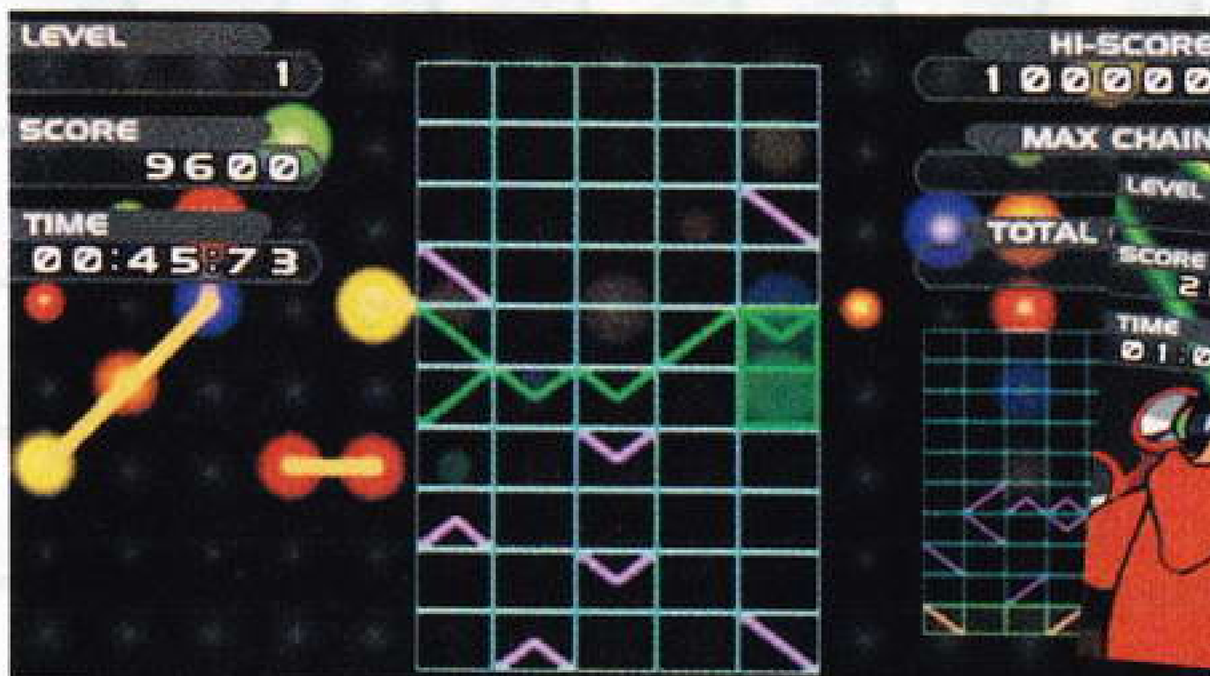
▲许多皮肤的背景都带有动感效果，比如说这款以武士为主题的皮肤，在普通状况下它是静止的……

▶一旦线条消去成功，背景就会开始动起来！

双画面同时游戏

虽然PSP不像NDS那样拥有两个屏幕，但制作方却别出心裁地在游戏中加入了双画面同时游戏的新鲜玩法，这在游戏中被称为"双皮肤"。在这个模式中，玩家必须同时关注中央及左侧两个画面中的状况，按动L和R键在两块皮肤之间灵活地切换来进行游戏。双皮肤的难度比普通模式高了不少，但如果熟练掌握后，其乐趣和成就感也会比一般模式高得多。

▲玩家在双皮肤模式中必须时刻保持清醒的头脑，灵活在两个皮肤之间进行切换。



▲双皮肤模式中的两块皮肤是由玩家自己选择的，将不同皮肤进行搭配组合本身也是一种乐趣。



标题中的R代表Rebirth，即复苏、新生的意思，从中我们不难看出水口先生欲使NDS版和PSP版《GUNPEY－R》这两款脱胎于《GUNPEY》的PUZ新作重焕生机的决心。与PSP版标题不同的是，NDS版的标题前多出了“音乐连携”这四个字，这无疑将NDS版的特性通过字面直接展现给了玩家——音乐将在NDS版中扮演着重要角色，而“连携”不仅诠释了游戏的玩法，还从一定程度上暗示着NDS版的操作将更为流畅自如。

动感、独特的GUNPEY！

音乐连携 GUNPEY－R

音をつなごう！グンペイ りばーす

◆NBGI／Q Entertament◆PUZ◆预定2006年秋◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

文 雷伊

不少同时有着NDS和PSP版本的游戏，其NDS版在玩法上大都比PSP版更加新颖丰富，这次NDS版的《GUNPEY－R》也不例外。除了能够对应触控笔操作，使游戏的操作更加流畅外，NDS版的本作还特别突出了“音乐”这一关键词。在游戏中，不管是移动光标还是消去线条时，都会发出动人的音乐。如果技巧熟练，那么移动光标和消去线条时发出的音色与游戏的背景音乐相融合就会产生出无比美妙的合奏。另外，NDS版的画面也都是针对NDS的特性经过全部重制的，和PSP版的感觉完全不同。虽然在画面效果上也许比不上PSP版，但NDS版也拥有自己的特色，那就是更加卡通化。



▲NDS版的画面风格将更加卡通化。

丰富多彩的模式

NDS版的本作在模式上将比PSP版更加丰富，我们这里将为大家率先介绍其中的“无限模式”和“开拓者模式”。另外，制作人水口哲也还表示，在NDS版中还将有一个全新的神秘模式，据说这个模式中集中了制作方的大量心血。不过遗憾的是，关于这个模式的详细信息目前还没有公开，想要一睹其真面目还得等上一段时间。

无限模式

在这个模式中，线条会从画面下方不断向上方移动，玩家要做的是将它们一一消去。如果有线条到达了画面上方，那么就会立即Game Over。无限模式对玩家来说将是个挑战自己极限的模式，同时也要求玩家在游戏过程中时刻保持警惕，如果一有疏忽，随时都有可能前功尽弃。



开拓者模式

能够使用不同的角色进行对战的模式，每名角色都相当具有个性，在游戏过程中他们会发动各自固有的必杀技来妨碍对手。这次我们率先为大家介绍能够在这个模式下使用的两名角色以及他们的专属关卡和必杀技，让我们一起先睹为快吧！





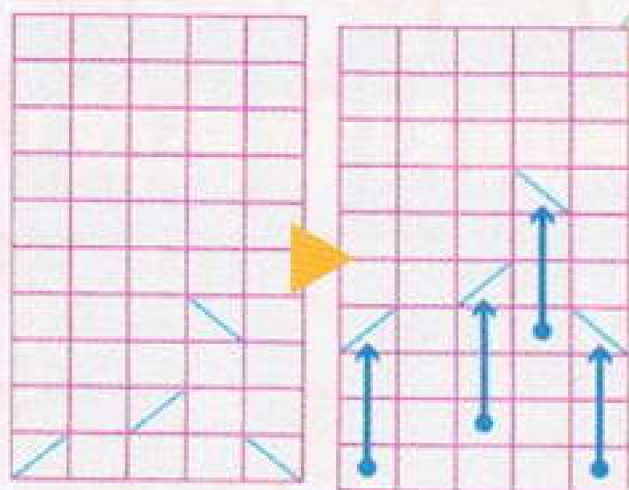
STAGE 荒野行星

“坐车不如骑马”是这个星球的信条，据说这个星球上的男性都拥有着非常强健的体魄。



文森特

▲太空牛仔，性格十分好胜。



必杀技 旭日升

▲使敌人领域内的线条全部强制向上移动3格。

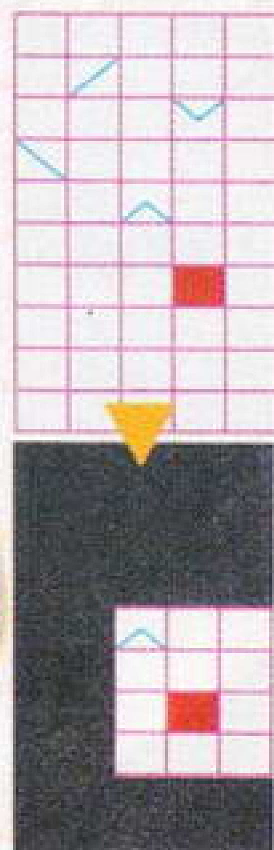
STAGE 甜蜜行星

以高约1万2000米的超高层巨塔为象征的都市行星，由于到了晚上街道会非常具有情调，因此深得年轻人的喜爱。



谢莉

▶在大都市长大的太空牛仔少女，为人非常任性。





▶除了敌光标附近的一小块区域外，其他区域都在一定时间内不可见。

必杀技 恋爱太阳镜

2006年是《超人》电影60周年诞辰，华纳电影公司为纪念这个电影品牌推出了最新的《超人》电影。昔日的超级英雄——超人终于又回来了。在最新大片《超人归来》中，全新面貌的超人终于又重返地球。而《超人归来》的一系列游戏也将随之与玩家们见面。

文 软饼干

SUPERMAN RETURNS

超人归来 视频游戏

Superman Returns: The Videogame

◆EA◆ACT◆预定2006年10月31日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

超人重返地球！孤胆英雄又将面对新挑战！

故事背景


▶超人要面对各种机械士兵的攻击，保护城市安全。

地球保护神——超人，当年在经历了保卫地球和平、维护人类安宁的激烈战斗后，有了回到深邃宇宙中寻找自己家乡的念头。在地球短暂的和平面貌下，这位来自遥远的氪星球的孤胆英雄便偷偷地离开了地球。正当超人重返地球之际，这个曾经伴随他成长并留有许多美好记忆的地方却发生了不小的变化……

逼真的游戏场景，开放式的游戏模式！

在PSP版《超人归来》中，玩家将扮演无所不能的超人来完成50多个大大小小的任务，以此来保护市民安全和防止城市建筑桥梁被破坏。超人所要面对的敌人都是极度危险的，除了要对付普通的机械卫兵外，最精彩的还要属与一个高达60英尺的巨型怪物进行对抗的一幕。

超人本身拥有各式各样的超能力，包括超级听觉、超级力量、超级速度、超强的生命力以及拥有高速飞行、X光透视眼、红外射线等具有代表性的技能。玩家可以控制超人拆下路灯柱或是举起马路上的汽车来作为自己的武器，又或者使用红外射线来引爆目标等。在与敌人进行混战时更要灵活地运用这些强力技能。



游戏的画面和音响效果比较出色，玩家可以控制超人在面积超过80平方英里的巨大虚拟都市中自由活动，以每小时800英里的超高速掠过都市上空的感觉将会非常棒。因为有开放式的游戏模式，在不执行任务的时候，玩家可以控制超人在城市中悠闲地活动，当接到紧急任务时，超人就会现身犯罪现场与犯罪分子展开搏斗。由于超人的使命是保卫这座拥有超过九千栋建筑的巨大虚拟都市，所以玩家在游戏中的任何表现都将会对这座巨型都市产生影响。

有趣但不暴力，轻松玩转撞击人偶！

撞击人偶
CRASH DUMMY VS THE EVIL D-TROIT

Twelve Games最近公布了一款另类的动作游戏，游戏中充满着各种特效，而游戏主角的动作也是异常丰富。本作画面非常出色，各种光影效果和场景构造都很到位。如果大家对这款游戏有兴趣，那就请看以下的介绍吧。

撞击人偶对邪恶D-Troit
Crash Dummy Vs The Evil D-Troit
◆Twelve Games◆ACT◆2006年第三季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定 PSP

故事背景

在本作世界中，邪恶的D-Troit正在研制新的人偶。而D-Troit拥有一个不光彩的过去，之前他的生活中充满着抢劫、欺骗和勒索。而如今D-Troit正利用他的撞击人偶疯狂进行着一系列犯罪活动。另一方面Advisor博士的研究中心遭到了一次神秘的攻击，建筑和设备损坏非常大，使得其只能将研究中心中的人偶都卖给了D-Troit。其实博士自己也知道D-Troit就是这次事件的幕后黑手，但他现在需要确凿的证据，现在惟一的希望是他最可靠的伙伴——Crash Dummy。而Crash Dummy的女友又被D-Troit绑架了，因为在爆炸之夜她看到了D-Troit的人偶把炸弹放进了研究中心。现在女友的安危和被改造过的人偶的命运都落在了Crash Dummy身上。

◀模仿《潜龙谍影》中躲避监视摄像头的场景。

▼小心别碰到管道里流出的绿色有毒液体。

本作是一款动作游戏，而我们的主角Crash Dummy本身也是一个撞击人偶，其能做出一系列高难度的动作，而且这些动作都相当的诙谐幽默，使这款游戏充满乐趣。你将运用许多不同的攻击招数来打倒阻拦你的各种实验型人偶，你可以空手肉搏，也可以使用道具，甚至还可以装备各种强力枪械。由于游戏中没有暴力出血镜头，打倒敌人时也没有鲜血飞溅的场面出现。战斗系统非常有意思，所有本作适合任何年龄层次的玩家。



▲喷火枪的威力是非常恐怖的。



▶冷冻枪可以冷冻敌人，并可一击击碎。

游戏的关卡设计使用了物理引擎Havok，这个引擎使得游戏中的各种场景异常逼真。游戏中玩家要处理各种杂乱的物体，比如搬动箱子、投掷桶、使用钩子和绳子来攀登墙壁。你还能运用冲撞技能破坏墙壁、路标和电线杆。另外还可以驾驶特殊的赛车穿越危险地带、越过陡坡、穿过火墙并获得额外奖励。



▲仔细观察一下本处的机关便能轻松通过。



▲使用"SUPER RUN"技能 可以快速通过死亡机关。



文 铭风

极魔界村

极魔界村

◆Capcom◆ACT◆2006年8月3日◆日版

◆1人◆400KB◆4980日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

相关报道 Vol.41 P30

相比之前的作品，本作在变身这个方面得到了大幅的强化。在亚瑟所冒险的这个世界里，敌人会使用各种各样的魔法来攻击亚瑟。不过好在这些魔法都不是致命的，只会将亚瑟变为各种形态。虽然变身会让你丧失攻击或其他一些能力，但相应的你也会获得一些特殊能力。下面就让我们看看游戏中有哪些有趣的变身吧。

魔女的大锅



▲新登场的陷阱，掉进后亚瑟会变成各种各样的形态。

骷髅



变身为骷髅后还是能够进行攻击和移动的，不过当你从高处跳下后骨头会散架，要过一会才能恢复。此外此形态只能承受一次攻击。





飞蛾

能够在空中飞翔的形态，可前往一些不能去的地方，不过此时不能够发动攻击。



烤鸡

此形态也不能发动攻击，但能够跳跃和冲刺，十分灵活。



蚱蜢

不能发动攻击，但能让跳跃力大幅度增加。



魁梧大妈

此形态的特点就是她那大裙子，当你落下时裙子能够充当伞来让下落速度变慢。



瘦高个和迷你形



这两个形态都会给亚瑟带来很大的不便。变瘦高后受到攻击的概率也增大了，同时一些本来能通过的小路也进不去了。





而变成迷你形后首先攻击力会大幅度下降，其次对攻击的承受能力也小了，很容易被敌人干掉。

魔法老师涅吉（暂名）

ネギま!?

◆MMV◆AVG＋SLG◆预定2006年10月◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

《魔法老师涅吉》是赤松健继《纯情房东俏房客》后又一"后宫"力作，莺莺燕燕数量突破30大关，堪称动画史上最强阵容之一。这回，10岁的涅吉和31名女学生又会在麻帆良学园上演怎样一部好戏呢？

文 胧月

悬赏600万美元！

呃，就是这个小不点吗？



伊娃

伊万洁琳·A·K·马克达维尔

身高仅有130厘米的大小姐，但就是这么个小个子，却被某个神秘集团以600万高价悬赏。而这个神秘集团，怀疑也与本次的骚动脱不开干系……



涅吉

涅吉·斯普林菲尔德

在魔法学校以最优成绩毕业的学生，年仅10岁。以成为伟大的魔法使为最终目标，却来到一个普通的学校做了一名老师。

原创剧情

麻帆良学园的涅吉和拥有特殊能力的小太郎两人一起……呃，还有3-A班的31个女生，一行浩浩荡荡踏上了去往京都的旅途。一路嘻嘻闹闹好不容易到了京都，关西咒术协会会长却立即交给涅吉一项重要任务——调查大阪的魔物出现事件。由京都辗转到大阪的涅吉，在此处发现了秘密的地下基地。然而，就在这时，3-A班的女生开始接连失踪，而曾经的敌人千草和月咏也出现在涅吉眼前。她们告诉涅吉，该地下基地的修建者原本也是关西咒术协会的一派。现在，这一派的子孙再次开始活动，并且将目标瞄向了伊娃。

大阪学生救出战





▲被拳法家古菲狂殴的涅吉。

涅吉啊，加油！



▲不要乱点触摸屏内出现的角色，会引起愤怒也说不定。


涅吉


明日菜


伊娃


茶茶丸


古菲


木乃香


刹那


真贵绘


龙宫


枫


千雨


合香


夕映


绫香

原作中的31名女生尽管在游戏里都会登场，但并非每人都可参与战斗。目前可知，参与战斗人员共有14人，即涅吉和13名女生。这其中不乏拳法家、剑术达人以及忍者这些很酷的职业，她们都会全力协助涅吉战斗。此外，甚至还有机械族的少女，让我们期待她们的活跃吧！

AVG部分和学生们搞好关系吧！

本作和《樱花大战》颇为类型，基本流程按照“AVG→SLG→AVG……”的形式进行。AVG部分，涅吉需要在地图里寻找学生，找到后就可能得到新服装，同时追加可移动的场所。此外，和学生对话可以使学生的好感度上升，这样学生在战斗部分的战斗力也会得到提高，所以和学生积极交流是非常必要的哦。





6对6——换装大作战！

战斗部分为回合制的战棋，我方和敌方最多可以6对6的方式进行战斗，行动顺序根据双方角色的敏捷度决定。而战斗部分的核心就是换装，玩家可以将流程中取得的不同服装给参加战斗的女学生穿上，就可以发动不同的技能，好好利用就可以打出华丽的战斗了。

选择队员和服装

进入战斗地图前，首先要选择我方登场队员并给她们装备上不同的衣服，每个角色最多可装备4套，每套服装分别对应A、B、X、Y四个操作键，在战斗中按对应键即可发动该服装的特有攻击。而该角色所装备的服装以不同的方式组合，还能让角色使用某些特别的攻击……



▲对应A、B、X、Y四键的服装设置。

▶包括涅吉在内，最多可选择6人。

组合攻击

在战斗中，通过四键可以发动连续攻击。画面中的角色会在攻击过程中随着按键不同而接连换装，特殊攻击甚至会有华丽的特写镜头。









世界樹の迷宮

NDS上虽然好游戏不少，但真正好玩和卖座的游戏却基本上都是由任天堂自己制作或代理发行的，第三方好像一直都不太“舍得”在NDS上下太大的功夫。不过由于NDS在日本的普及速度实在是太过惊人了，第三方最近在NDS上的动作似乎也开始频繁起来。去年Atlus在NDS上推出了一款原创的手术游戏《超执刀》，虽然游戏在日本的销量比较令人失望，但在欧美却卖得不错。这次Atlus再接再厉，在NDS上制作了这款风格独特的《世界树迷宫》，游戏类型为该公司非常擅长的3D主观视点RPG。



世界树迷宫
世界樹の迷宮
◆Atlus◆RPG◆预定2006年秋◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

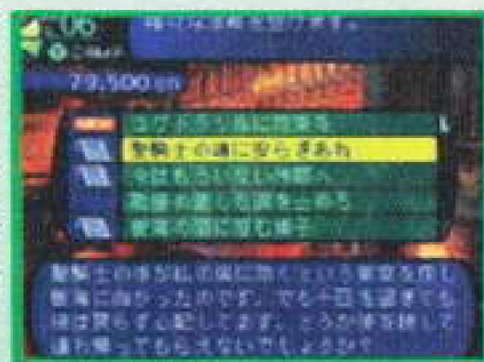
文 雷伊

绿意盎然的纯日式3D迷宫RPG今秋登陆NDS！

STORY



在绿意盎然的大地上，有一个叫做埃特里亚的小镇。有一天，原本默默无闻的小镇突然一夜成名，成为了整个大陆上最出名的都市。改变小镇命运的是一个叫做“世界树迷宫”的巨大地下树海世界，自从在埃特里亚的街角被发现以来，它立刻就成为了整个大陆的焦点。这个神奇的迷宫简直就是一个世外桃源，据传在那里不仅有着不可思议的奇花异草，前所未见的珍禽异兽，在森林的某处，更埋藏着令人垂涎的金银财宝……不论是年逾花甲的老者，还是懵懂无知的少年，只要是听过树世界迷宫传闻的，无不对那片神秘的树海充满了向往。财富、名誉、权力，以及永不疲倦的冒险心……怀着不同目的前往树世界迷宫探险的人从不间断，哪怕是赌上自己的性命……而今天，又有一位年轻的冒险者即将步入这片神秘领域，那就是在NDS的双屏前的你。



全3D的主观视点RPG



▲无论是在迷宫内部的移动还是战斗，将一律采用主观视点。

主观视点RPG是RPG家族中的一块奇葩，不过随着时代的发展，这种“看不见我方角色”的“略显传统”的战斗方式似乎已经越来越不受厂商和玩家的亲睐，甚至就连一向保守的“《勇者斗恶龙》系列”的最新作《勇者斗恶龙Ⅷ》也开始采用第三人称视点的战斗方式。不过Atlus依然决定在这款名为《树世界迷宫》的新作中采用主观视点的形式，不论是在迷宫中的移动还是战斗，一律都是主观视点。制作主观视点RPG一向都是Atlus的强项，如“《真·女神转生》系列”、“《武神》系列”等等，因此我们完全有理由对这款精心打造的原创作品充满期待。从目前公布的情报来看，游戏的玩法更加接近于“《武神》系列”，不过人物则可爱了许多，想必这也是为了照顾NDS的低龄玩家层吧。

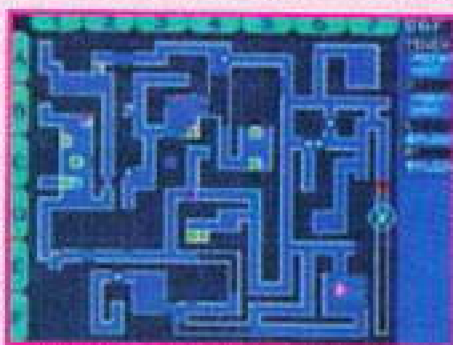


▲迷宫中设有转移装置，利用它就能在各层间进行瞬间移动。

由玩家自己亲手绘制地图


▲事件、宝箱、门等都有专门的图标，在绘制地图时可以将它们设置在地图上，看起来非常直观。

全3D主观视点RPG一个比较令人头痛的地方就是如果没有体贴的地图系统玩起来会比较伤脑筋，有的玩家在面对一些比较复杂的迷宫时甚至有自己画地图做记录的习惯。由于NDS有着双屏和可书写的特性，Atlus针对这些功能，在游戏中加入了可由玩家自己在下屏绘制地图做记录的设定，玩家可以自己亲手在下屏制作出详细的迷宫地图，打造最体贴的迷宫攻略。


▲迷宫庞大的话，画起地图也来会比较麻烦。

豪华的制作阵容

导演　新纳一哉
代表作：《哈姆太郎3 爱情大冒险》（图像设计）、《超执刀》（策划、导演）

故事／世界设计　小森成雄
代表作：《公主的皇冠》（剧本）、《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》

角色设计　日向悠二
代表作：《吉永家的排水管》（角色设计）

怪物设计　长泽真
代表作：《最终幻想IX》（怪物设计）、《对战怪兽》（卡片设计）

作曲　古代佑三
代表作：《伊苏》（作曲）

迷宫中的强敌f.o.e


▲巨大的红龙，它属于f.o.e吗？

在广阔的地底迷宫中，有着各种陷阱和怪物等待着玩家前去挑战。在众多怪物中，有一种被称为“f.o.e”的强敌。玩家一旦进入它们的视界范围之内就会发生反应，当它们感知到玩家时就会立即袭来。而且玩家每走一步、或者战斗时每经过一个回合，它们也会跟着移动一次，因此如果战斗拖得太久，遭受f.o.e袭击的可能性也就越大。有时在每层迷宫中出现的f.o.e数目会不止一头，这就更需要玩家小心谨慎、步步为营了。

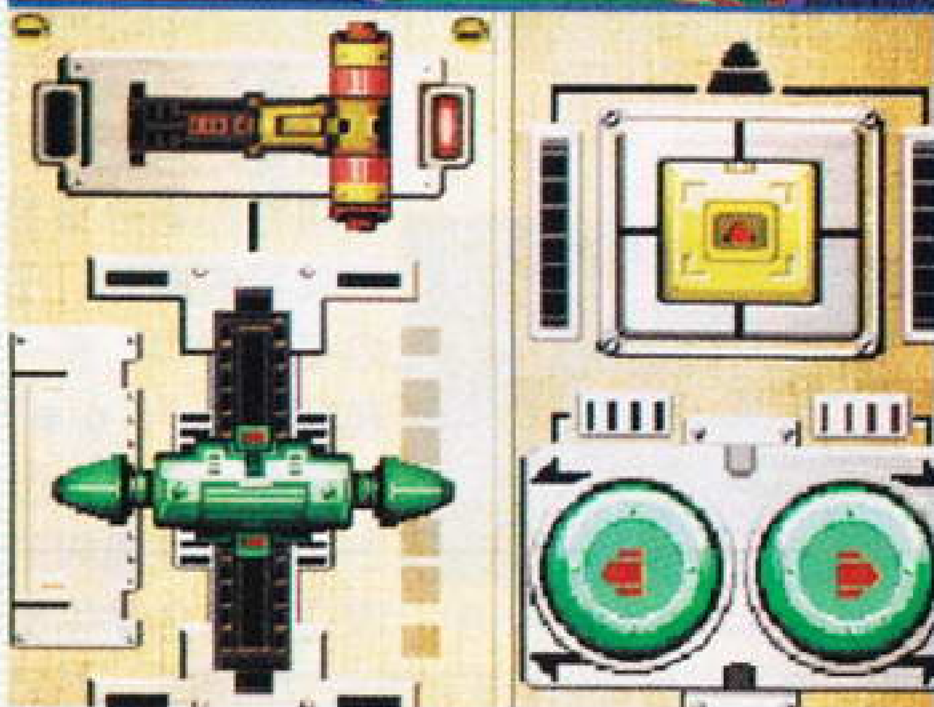

▲在迷宫中不仅会遇到敌人，还会触发各种事件。

丰富多彩的职业和技能

游戏中一共存在着剑士、圣骑士等9种职业，不过每次冒险时，玩家最多只能把5位同伴编入队伍中，因此每次进迷宫冒险前如何对这些职业进行取舍也是一件相当重要的事情。游戏中不同的职业拥有着各自不同的技能，每次战斗胜利后会获得一定的点数，玩家可以自由将这些点数分配给角色，让他们学会各种技能，根据自己的喜好来决定角色的成长。另外，游戏中最多允许玩家生成20名角色，多多生成角色，尝试各种不同的职业以熟悉他们的特性，这样就能够让自己的地底冒险变得更加游刃有余。







超操纵机器人MG

任天堂即将给我们带来一款全新的机器人题材游戏——《超操纵机器人MG》(不是《超级机器人大战》哦，笑！)，游戏中，玩家可以驾驶各种奇形怪状的机器人与敌人展开战斗，能够使用丰富多彩的武器，而且游戏会充分利用NDS的触摸屏，带给玩家全新的操控体验，下面我们就来了解一下本作的详细情报吧。

文 LIKY

超操纵机器人MG
超操纵メカMG

◆Nintendo◆ACT◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

Story

故事发生在一个叫做克鲁诺镇的地方，克鲁诺镇上有一个专门维修和整备MG的小工厂——加洛伊工房，我们的主角便是这个工房的见习维修员。某一天，主角迎来了获准驾驶MG的日子，可就在他刚刚登上MG的时候，小镇上突然发生了紧急事件——由"暗之人形师"制造出来的无人驾驶MG"Auto Man"入侵了小镇，情况危急之际，主角驾驶着MG出战。在一番激战后，主角顺利地击退了敌人……经过这次事件，主角成为了保护镇子的英雄，同时，他也身负继续对抗"Auto Man"军团的重任，开始了收集更强更多MG的冒险之旅。



▲游戏的主人公，能驾驶MG的13岁少年。



▲与主人公同在加洛伊工房工作的少女，也是驾驶MG的精英。

什么是"MG"？

在本游戏中，所有的机器人都被称为"MG"，它们是一种可以搭载驾驶员的巨大机体，有些机体甚至还拥有变形等特殊能力。本作中登场的MG总数超过100种以上，要全部收集齐可不是一件容易的事哦。值得一提的是，游戏中有8个技术力顶尖的MG工房，他们生产的MG都具备独有的特性。



▶▲某些MG拥有变形的能力。

丰富多彩的任务

游戏的进行方式采用的是任务制，而任务的形式非常多样化，比如有的是竞速比赛，有的是攻击破坏敌方MG，还有的是运送物体……而主角在进行不同任务时也可换乘不同的MG，根据任务的不同来选择合适的MG是玩家最需要掌握的技巧，这也是能否顺利进行游戏的关键。



▲任务开始前可以选择4种不同的难度，不同的选择相信会对报酬产生影响。



▲搬运任务中需要运送巨大的建筑。



◀竞速任务就像在玩赛车游戏。

超过100种以上的机器人登场

本游戏中登场的MG种类超过100种之多，不同的MG不仅外形不同，机体能力以及操控方法都不一样。玩家在获得新的MG时，除了在视觉上获得新鲜感外，在实际操作上也能体验到不同的感受。值得一提的是，游戏在操作上充分利用NDS的触摸屏，上屏幕显示实际游戏画面，下屏幕显示驾驶舱，玩家可在下屏完成一系列操作。不同的MG驾驶舱也是不同的，下面来看看4种不同MG的操作方式。





赛车型MG

赛车型MG适合完成一些竞速类任务，驾驶舱正中显示的是一个方向盘，玩家可以直接触摸方向盘来控制方向。

重型MG

重型MG驾驶舱的最大特征就是一个巨大的开关，这个应该是起重物体的按钮，另外左上角的按钮是变形用的。

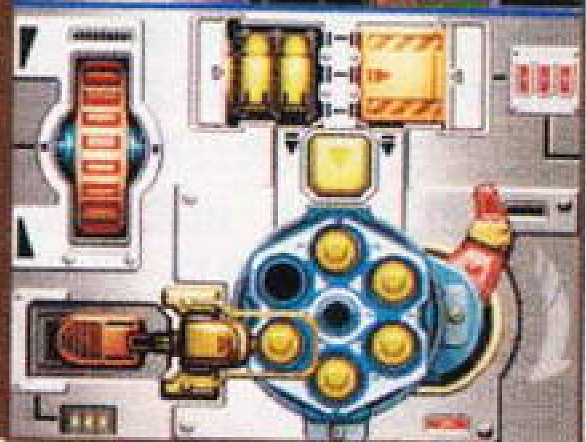




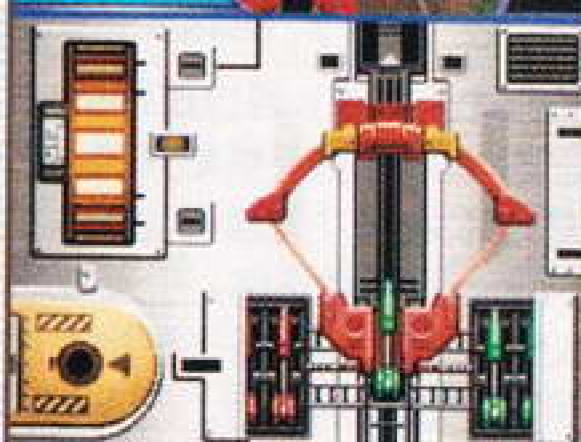
铳型MG

以机枪作为武器的MG，驾驶舱显示了一个左轮弹夹，上弹、射击等都需要玩家点击触摸屏来完成。









弓型MG

使用弓箭作为武器的MG，驾驶舱显示的是一张弓，发射弓箭时需要玩家在触摸屏上先拉满弓，然后松开，是不是很有趣？





9月28日 让我们展开新的《口袋妖怪》之旅!

文 马修

《口袋妖怪 钻石·珍珠》的新消息越来越多了!先给大家吃颗定心丸，新作已经确定是9月28日发售，售价4800日元。对于所有的口袋FANS来说，9月28日是一个值得欢呼和庆祝的节日!

口袋妖怪 钻石·珍珠
ポケットモンスター ダイヤモンド/パール
◆Nintendo/Game Freak◆RPG◆2006年9月28日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元 NDS
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.40 P60 / Vol.43 P30

Wi-Fi俱乐部

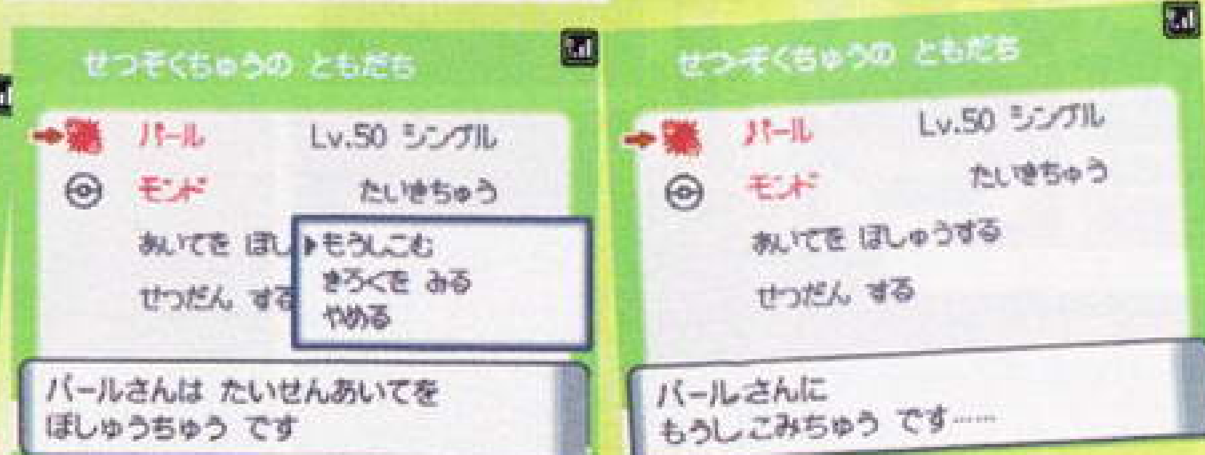
记得上次我们为大家介绍的口袋妖怪中心的地下室吗?那里就是Wi-Fi俱乐部!现在，我们就来看厂商公布的Wi-Fi功能的一些细节。



◀▼ 我们首先要获得朋友的“朋友代码”(Friend Code)，获得后注册就可以了。







◀▲自己和朋友都加入对方的12位“朋友代码”才可以联机，联机后就可以向朋友发出对战交换等的申请。

接续完了，联机就开始了，通过成熟的Wi-Fi网络，我们不仅可以和周围的口袋FANS联机，还可以和远在他乡的老朋友或素未谋面但相识已久的网友来交换对战，相信Wi-Fi会让众口袋玩家玩家充分体会到“天涯若比邻”的乐趣。除了联机，玩家还可以通过Wi-Fi网络和朋友语音聊天。而且还有消息称，任天堂还将在9月推出一款麦克、耳机套装的周边，看来从NDS时就有的MIC插孔，如今终于要派上用场了。Wi-Fi俱乐部在口袋妖怪中心的地下室;而实现玩家间近距离的联机的地方，则在口袋妖怪中心的二楼。

继续体会《口袋妖怪》交换对战的乐趣！

和朋友对战



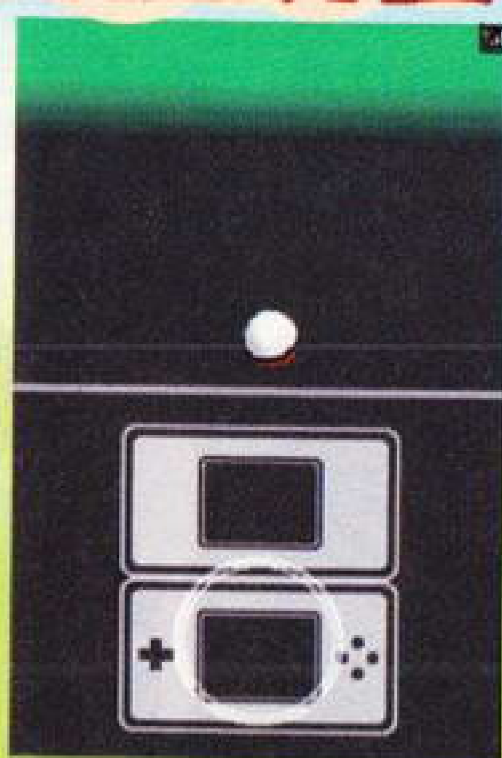




▲把自己辛苦培养的口袋妖怪与朋友的妖怪一决高下是系列的一大魅力。

交换妖怪







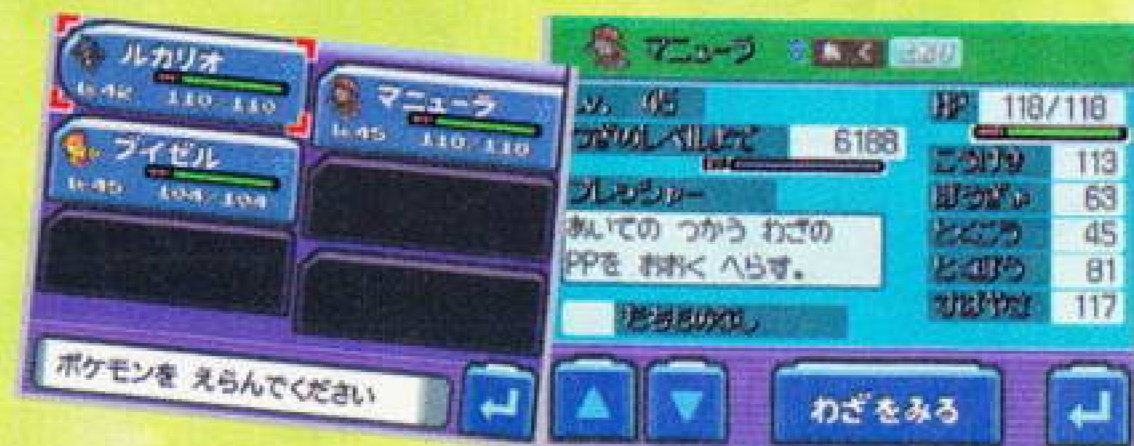
▲仅仅自己一个人玩很难集齐全部的口袋妖怪，多和朋友们联机交换吧。

触摸屏操作

这款《口袋妖怪》新作因为制作在NDS上，所以也对应触摸屏功能。当然了，传统的按键操作也保留着，这样就照顾到了不同习惯的玩家。







▲▶ 触摸屏操作起来还是非常简单方便的，不过喜欢按键操作的玩家也大有人在。

新怪物续报

继续给大家报道新的口袋妖怪，本次带来的口袋妖怪包括两个封面上的口袋妖怪，三只新公布的口袋妖怪，以及在剧场版中登场、此次得以确认会出现的口袋妖怪。

封面神兽大公开！

除了第一代《口袋妖怪》用主角妖怪做封面，后来的作品便都用主角神兽来做封面了。如今两个版本的封面已经公开，看封面上怪物那气势，不用说也是主角神兽级别的狠家伙，只不过长得实在是有些不够美型……无疑，这两只神兽都是新王地区极其强力的狠家伙，捕捉到后无疑将使自己队伍的实力大增。

迪亚路卡（ディアルガ）

《钻石版》的主角神兽，掌管时间的口袋妖怪，在新王地区的神话传说中，迪亚路卡拥有着操纵时间的能力，胸前如同大钻石般的结晶是其特征所在。游戏中，迪亚路卡只会在《钻石版》中登场。

帕鲁基亚（パルキア）

《珍珠版》的主角神兽帕鲁基亚掌管着空间，在新王地区的神话传说中，帕鲁基亚拥有着扭曲空间的能力，特征则是肩部的两颗巨大珍珠状的结晶。游戏中，帕鲁基亚只会在《珍珠版》中登场。





个性十足的新妖怪们！



▶不知道小家伙的十万伏特威力如何。



电松鼠（パチリス）

非常可爱的电系口袋妖怪，有可以发电的电颊，大大可爱的尾巴可以储电，有逃跑能手（にげあし）和拾物（ものひろい）两种特性。电松鼠的实力如何目前还不得而知，但可爱的外表注定其会有极高的人气。

太阳樱花（チェリム）

可爱度不输给电松鼠的樱花口袋妖怪，属性为草系，通常时是含苞待放的花骨朵，当天气变为艳阳天（ひざしがつよい）时，它就会绽放成樱花，而能力似乎也会随之变强。特性则是本作中新增的“花的礼物”（フラワーギフト）。这个小家伙在晴天战中会相当活跃哦。





◀平常是一个花苞。

▶艳阳天时就会绽放成可爱的樱花。



毒龙蝎（ドラピオン）



持有剧毒的蝎子口袋妖怪，属性为毒+恶系，正如其凶悍可怕的外表，毒龙蝎不仅有着可怕的剧毒，其两腕的破坏力也大得惊人。特性是甲虫装甲（カブトアーマー）和狙击手（スナイパー）。看来毒龙蝎走的是实力派路线，而毒＋恶的属性更使得其仅具有地面一个弱点，一旦特性被交换为浮空，这个狠家伙连惟一的弱点也没有了。

除了以上公布的这些，通过公开的画面和影像，我们还可以确定其他一些在新作中登场的口袋妖怪。





在2006年《口袋妖怪》剧场版《苍海的王子》中登场的鹦鹉模样的口袋妖怪，属性为飞行＋普通系，能将听到的声音非常出色地模仿出来。它的特性为本作中出现的新特性千鸟足（ちどりあし）。

音符鹦（ペラップ）

小球飞鱼（タマンタ）

巨翅飞鱼的进化前形态，属性为水，模样是蛮可爱的，不过实力就不用太指望啦。



影像中发现的新妖怪



ロズレイド

◀怎么看怎么像双色玫瑰，不过样子实在太邪恶了，臂上的两朵花变成了两个花束，难道是双色玫瑰的进化形态？



◀因为图比较模糊，所以这个叫コロボオシ的东西实在看不出是萤火虫还是猫头鹰。

コロボオシ



？？？

◀这个家伙看起来强壮并且似曾相识，难道是电击兽的进化形态？

新的技能和特性

波动弹（はどうだん）



▲▶发射能量弹，为格斗类技能。

▼▶根据所持树果不同，而能发动不同技能和属性的招式。



自然之恩惠（しぜんのめぐみ）



◀水系的先制攻击招式。

水之喷射（アクアジェット）



◀让对手无法使用道具的技能。

收押（さしおさえ）



◀能够使出以前学过的全部技巧。

取置（とっておき）

▶让对手陷入不眠状态，令其无法使用睡觉回复等的技能。



烦恼的种子（なやみのタネ）



十字毒（クロスポイズン）

◀可以令对手中毒的招式，会心一击率很高。

新特性一览



名称	原名	解说
不屈之心	ふくつのこころ	受到惊吓后会提升敏捷值。
千鸟足	ちどりあし	在混乱状态下可以提高回避率。
花的礼物	フラワーギフト	在艳阳天时，自己和同伴的能力会上升。
狙击手	スナイパー	在使出一击时威力会进一步提升。

增加了新的技能和特性，必然会衍生出诸多新的打法和战术，比如特性为“狙击手”的毒龙蝎搭配“十字毒”技能，并装备提高会心一击几率的道具，那么其杀伤力将会非常可怕。

新王反派势力登场

银河团（ギンガ团）





◀发现了银河团的一个据点。

火箭队、岩浆团、海洋团……即使在和平的口袋妖怪世界，也有反派势力出现，本作当然也少不了阻挡玩家的反派组织存在，组织名称叫做“银河团”，图中可以看出，银河团的队员的穿着和发型都蛮有个性的，外表也不像前几作反派势力队员那样“把坏字写在脸上”。不过名称嘛，总让人想起武藏和小次郎的那句“我们是穿梭在银河的火箭队”……已经确认的是这个势力会多次出现在主角的冒险途中，并且在剧情中有很大的戏份。





▲▶这帮家伙到处掠夺口袋妖怪，是不是也用口袋妖怪来做什么坏事呢？



▲银河团的魔爪已经伸向了口袋妖怪权威七灶博士，不过以可怕出名的七灶博士又怎么会听他们的。

和主角一起成长的少年

主角的对手



本作中登场的对手是主角从小到大的朋友，和主人公有着相同的目标和理想的少年，发型有点像阿童木。（笑）虽然性格积极，但是行事经常不通过大脑。因为和主角有着共同的目的，所以一路上主角会经常遇到他。冒险途中，两个人会相互协助，一起调查银河团，当然，两个人之间应该也会有不少惊心动魄的战斗。



◀▼约定迟到了的话，他就要主角支付罚金。看来两个人生活中也是暗暗较着劲。





▲左边是主角和对手，右边是博士和另一个没被选中的角色。





▲▶两个人一路上的战斗是必不可少的，为了不输给他，要好好地培养自己的口袋妖怪哦。

预约宣传活动

最后给大家说下官方的预约宣传活动，活动起始日期为8月11日，在活动期间预约《口袋妖怪 钻石·珍珠》的话，就能得到海洋堂制作的大魄力妖怪模型作为奖励，预定《钻石版》得到的模型是迪亚路卡，预定《珍珠版》则会得到帕鲁基亚的模型，两个版本都预约或预约其中一个版本的两个，除了得到两个对应的模型，还会多得到一个"秘密模型"，至完稿时这个模型的图片还没有公开，会不会是天龙那样凌驾于主角神兽之上的神兽呢？





PC名作初登掌机平台，来创造一个属于自己的世界吧！

文 软饼干



工人物语(暂名)
The Settlers(暂名)

◆Ubisoft◆SLG◆2006年第四季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

原本活跃在PC平台的经典策略游戏《工人物语》首次进军掌机平台，并暂名为《工人物语》。不过Ubisoft并没有透露本作是原创还是移植作品。



游戏世界观



本作大致讲述了主角因为船只失事而被困在了一个尚未有人涉足的孤岛上的故事。因此你和你的船员们需要就地展开基础设施的建设。与其他发展型策略游戏一样，首先你得建造足够多的住房，这样才能产生足够多的劳动力。拥有了充足的人手后，大力发展采矿业、农业吧，因为粮食和经济也是不可或缺的。等这些基础产业都渐渐巩固后，就要有更深一步的打算了，想想该如何抵御外来侵略者的入侵了，你需要组建一支强大的军队来稳定你的部落(国家)。

除了故事模式外，本作还拥有以罗马或世界为舞台的战役模式。游戏中共有4个势力供玩家选择，玩家将在罗马人、维京人、努比亚人、亚洲人中选择其一，并努力建设能够支配世界的强大国家。游戏提供了30种职能种类不同的职业以及6种军事作战单位。游戏地图场景设置也是丰富多样，陆地、雪原、熔岩、沼泽和森林，这些地形效果将影响你国家的发展方向。



在进行游戏时，玩家不用具体操纵自己的单位，只需为它们提供和创造尽可能好的生存条件，满足它们的各种生产生活要求，比如建造各种建筑或者修路等。利用NDS的双屏机能，可以更方便地查看各种数据资料，这样能更有效率更便捷地管理自己的部落(国家)。



◀不知本作是否还有当初PC版的韵味。



文 铭风

死神BLEACH 灵魂升温3

BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～

◆SCE◆FTG◆2006年7月20日◆日版
◆1人◆839KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

作为一款根据热门动漫《死神 BLEACH》改编而来的PSP对战游戏，虽然在格斗方面比不上正统的《铁拳》等3D格斗游戏，但游戏的系统自成一派，且角色魅力十足。同时相比前两部作，这个系列第三作的革新也十分多，很值得一玩。



基本操作

方向键	控制角色移动
○键	重攻击
×键	轻攻击
□键	灵压解放
△键	跳跃
□键＋攻击键	灵压奥义

攻击



在战斗中按START键调出菜单选“COMBO LIST”便可查看角色拥有的连击技。主要的就是两个攻击键○键（重攻击）和×键（轻攻击）的配合。此外不同的方向键配合攻击键所使出的攻击技也不同，比如上＋○键是小跳斩，而后＋○键是投技。

灵压槽

这个设定在原作漫画中就有。游戏中，画面下方的就是灵压槽，为两人所共用。当成功攻击到对方时就能让这个槽上涨，同时也让对手的槽减少。灵压槽的作用非常多，除了施放灵压奥义时需要消耗一格灵压外，还对战斗中的角色有着各种各样的影响。当你的灵压比对手高的话你的攻击力会上升，解放灵压的范围也会变广；而当你的灵压比对手少时，攻击力则会下降。





灵压解放

按□键放气后就可解放灵压，解放灵压的范围跟你当前的灵压有关。当解放的灵压攻击到对手时，能让灵压槽立刻上涨一格。而解放灵压的另一个作用就是破坏对手的防御。由于解放灵压后按攻击键可以施放灵压奥义，所以可在破坏防御后顺势使用必杀技来攻击。

灵压冲刺

在连按两次□键后，你控制的角色便会消耗一定的灵压，然后快速地冲向对方。此时身边会有一层防护罩，如果对手此时对你放飞行道具的话会被弹开。而如果战斗双方同时使用灵压冲刺的话，两人撞到一起后便会像《侍魂》一样进行拼刀，要靠按键的次数来决定谁能胜过对手。



团体战



这是本作新增的战斗系统。你在战斗中可以拥有一到三个搭档来共同战斗。当你血槽下的搭档槽蓄满后，就可召唤搭档来施放技能或替你添加各种属性（也就相当于援助攻击）。不同的角色用做搭档的能力是不同的，一共有52个搭档可以选择。

灵压奥义

灵压奥义也就是通常所说的超必杀技。在解放灵压后按攻击键可以施放灵压奥义，根据你所按的攻击键（○或是×键）不同，所施放灵压奥义也不同。除了打到别人能施放连击的强力攻击系灵压奥义外，还有些角色的灵压奥义是防御系的，施放后会摆出姿势，此时敌人攻击你的话他就惨了……此外还有些特殊的灵压奥义，比如朽木白哉的万解状态，会施放剑阵，此种攻击方式十分强力！





灵压奥义的威力跟释放灵压时灵压槽的多少有关。当你灵压槽的火焰图标燃烧的话，你放出的灵压奥义就能给予对方充分伤害（燃烧所需的灵压槽的量因人而异）。而你的图标没有燃烧的话就算灵压奥义完全击中敌人，造成的伤害也还不如一套普通的连击。所以你连续放灵压奥义的话是很不合算的。然后就是当你灵压槽 4 格全满时释放出的灵压奥义不但威力强劲，同时也是不可防御的，对方只能躲避。

本作中的新系统，当你体力槽只有一条，且减少到红血状态时，按下□键解放灵压后按△键就能够使角色进入觉醒状态了。进入此状态后解放灵压的范围会非常广，不过有个缺点就是不能防御对手的攻击了，此时你只能不断攻击。不过此状态还有个最大的优势，那就是灵压槽会缓慢上涨，如果你的攻击凌厉的话对手会很被动。当双方都进入觉醒状态后，灵压槽会恢复原状，谁的槽都不会增长。



主要模式介绍——SOUL ROAD

游戏的第一个模式“灵魂之路”用来培育你团体战中搭档的信赖度。在团体战时，你选择搭档都会消耗你的点数，一共有3点可供消耗。如果此搭档你没有培养过，一般一个搭档就要消耗你3点，而在此模式中，你可以将此搭档培养得只需要消耗1点，这样你在战斗中就可以使用三个搭档了。



选好你要培养的搭档进入此模式后，你将在一个虚拟的世界中到处行走，和出现的对手战斗，胜利后就可获得战斗点数。而游戏的目的就是要移动到有搭档头像的格子，和搭档汇合。汇合后会出现选项，选择正确的话会让搭档的信赖度上升。同时还可根据你此时拥有的战斗点数，让信赖度大幅度上升。当信赖度为50%和80%时，选用此搭档共同战斗所消耗的点数会分别降为2和1。不过值得注意的是当你战斗失败的话，战斗点数就会清零，此时去和搭档碰头就加不了多少信赖度了。



主要模式介绍——MISSION BATTLE



故事模式一直是游戏的最大卖点之一。在本作的故事模式中，一共有20场战斗要你完成。这些战斗都是原作中的经典场面，比如主角在万解状态下和朽木白哉决战等等。在游戏最初并不能进入所有的关卡，某些关卡需要满足条件才能进入，拥有特殊条件的关卡见下页列表。此外完成所有的故事模式会出现另一个故事模式（十分恶搞），完成后可获得一个隐藏人物。

任务 2	保持 HP 在两条以上（即一战都不输）
任务 4	取胜时灵压 3 格以上
任务 7	使用援助后获胜
任务 10	保持 HP 在两条以上（即一战都不输）
任务 14	快速结束战斗
任务 17	以上所有条件都达成，进入所有分支后再过此关就能进入 18 和 19 关了

关于游戏的隐藏

游戏中的人物一共有33个，一开始没有出现的人物需要玩家完成故事模式或用特殊人物通过“TIME ATTACK 模式”才能获得。

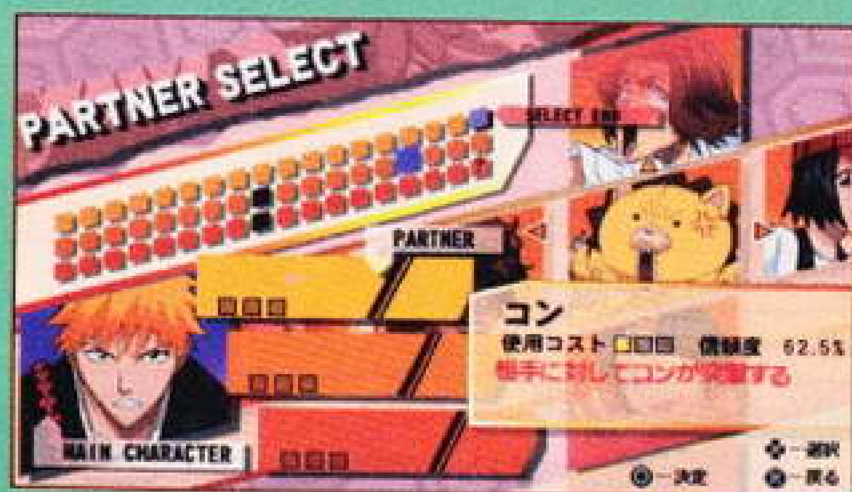
完成所有故事模式可获得：恋次（万解形态），朽木白哉（万解形态），日番谷（万解形态），石田雨龙（最终形态）。

时间挑战模式（用箭头前面的人通关可使箭头后面的角色出现）：重国→柏村左阵；柏村左阵→桧佐木修兵；浮竹→京乐；京乐→七绪；更木剑八→やちる；涅マユリ→ネム；ルキア→ルキア（死神形态）。



隐藏援助的获得

特殊援助在SOUL ROAD模式训练特殊人物时才会出现。把特殊人物的信赖度提升到80%以上后来到方格与他们汇合，此时会发生特殊对话，而选项就是特殊援助的名字，选择正确的话就可使这些援助出现了。在蒲原商店里还有几个需要10000点的援助可以购买，别漏了。



相关人物（训练箭头前面的人可使箭头后面的援助出现）：黑崎一护→花太郎；浅野，水色；ルキア→魂；石田雨龙→卯之花；茶度泰虎→一心，夏梨；夜一→空鹤；浦原→雨，游子；更木剑八→弓亲；恋次→一角；乱菊→射场；银→东仙；桃→勇音。

隐藏服装



这个可说是游戏中最大的秘密了，每个可出战的角色都有其隐藏的服装，这些服装有些十分恶搞。隐藏服装的出现方法其实不难，但很麻烦。那就是在灵魂之路模式里将相关角色的信赖度练到100%。这样在选人的时候按□键决定就可让他们身着特殊服装出场了。



本作以美国海滨城市迈阿密为舞台，讲述了两位美国卧底警探的刑侦故事。本作是由开发过《脱狱潜龙 清算》的Vivendi Games担纲制作，游戏品质得以保证。加上本作结合了《生化危机4》、《分裂细胞》以及《杀戮开关》的经典动作元素，实在是没理由拒绝这款极其火爆的枪战大作！

MIAMI VICE

FROM THE DIRECTOR OF "COLLATERAL" AND "HEAT"

迈阿密风云

Miami Vice: The Game

◆Vivendi Games◆ACT◆2006年7月18日◆美版

◆1～2人◆128KB◆39.99美元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上

PSP

文 软饼干

卧底战警忍辱偷生，黑白双雄联袂上演好戏！

游戏操作

陆地任务	
滑杆	控制角色移动／瞄准（举枪时）
R	举枪
L	隐蔽在掩体后（需靠近掩体）
×	射击／挥拳（接近目标时）
□	更换弹匣（举枪时）
○	蹲下／站立
△	跳跃
按住□＋滑杆↓	快速转身
十字键↑	使用急救包
十字键→	切换射击模式
十字键↓	切换武器
START	暂停／菜单
SELECT	任务简介／地图／区域情报

水上任务	
十字键／滑杆	控制快艇方向
R	射击
□	更换弹匣
×	油门
○	刹车／倒档

游戏系统

在完成第一个任务后，就能看见整个城市的俯视图，在这里你可以进入各种设施。在你进行下一个任务前会有16天的时间，在这段时间内，你可以购买武器、升级服装、买通线人以及进行非法交易等活动。



警察局 (POLICE STATION)

主角的大本营，在这里可以记录游戏(SAVE GAME)和读取游戏进度(LOAD GAME)。除此之外，警察局内还设有私人仓库和迷你游戏。



仓库 (DEPOSITORY)

存放你在游戏过程中没收的赃物，可以自由提取或存储。

迷你游戏 (HAKING)

游戏中每关都能找到一张闪存盘，当玩家获得这些闪存盘后就能在这里进行破解。破解过程就是一个迷你游戏。如果想要购买或升级强力武器、开启隐藏贸易伙伴、隐藏服装就必须要玩通迷你游戏。游戏规则很简单，按住×键后，箭头开始蓄力，松开后靠引爆产生的冲击波来炸毁屏幕内的方块，然后获得圆环，吃满10个圆环即可过关。这里要注意的一点是，必须连过三关才算破解成功，中途失败就要从头再来了。

线人 (FREDDIE LUIZ)

花钱贿赂线人的地方，这样任务中的一切情报都会显示在你的雷达上。请务必在每关开始前获得这些情报。



原名	情报项目	效果
CCTV SHUTDOWN	监视摄像头控制台	显示摄像头控制台位置
ENEMIES	守卫	显示守卫位置
FLASHRAM LOCATION	电脑	显示电脑位置
FIRST AID	急救包	显示急救包位置
DRUGS	货物	显示毒品位置

服装店 (TAILDR)



升级服装的场所，不同种类的服装具有不同的特性。特警服(ARMOUR)能在进行任务时提供额外防御值；便衣(REPUTATION)能在任务完成时提供额外的奖励。而隐藏服装(CHEAT)则具有“超级殴打”的特性。

武器库 (ARMS DEALER)



购买和升级武器的场所。除了默认的手枪(PISTOL)和霰弹枪(SHOTGUN)外，还能购入微冲(SMG)、消音微冲(CARBINE)、自动步枪(ASSAULT RIFLE)和狙击枪(SNIPER RIFLE)。武器升级以后的威力是非常可观的，影响武器性能的三大指标分别是弹匣容量(CLIP SIZE)、射击速度(RATE OF FIRE)和杀伤力(POWER)。

非法交易 (DRUG DEALER)

购买武器装备和买通线人都需要花费大量的钱，而玩家只需把任务中没收的非法货物卖给非法交易点内的商人即可入手大量的钱。(至于交易的物品，笔者不说大家也应该知道吧)游戏中共有8种货物，由于买家的交易范围和价格有差别，所以选择合适的买家也是非常重要的。



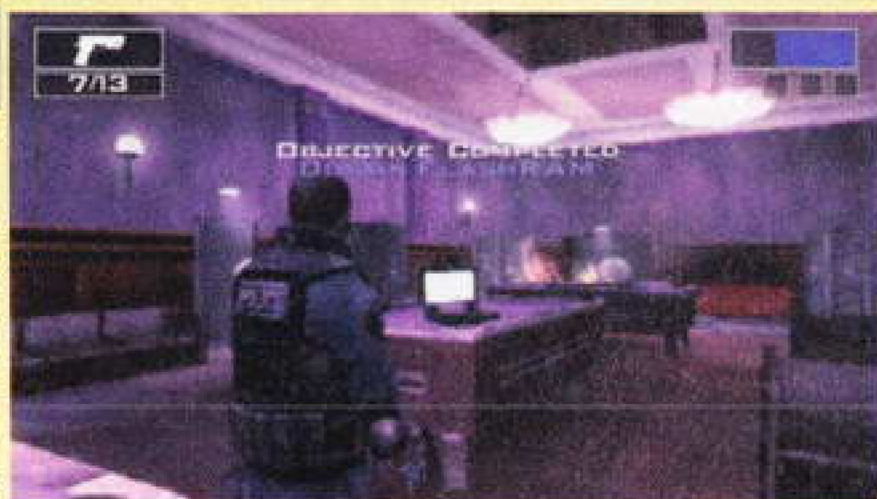
隐藏买家（BARON）



需要玩通相关的迷你游戏才能开启，与这些家伙进行交易可不像和普通买家那样轻松。交易过程也是个迷你游戏，需要控制滑杆让屏幕中的光标保持在蓝色槽范围内，等下面的白色气槽满了以后就算成功。一般交易都分为两个部分，先要接受交易对象的小弟们的盘问，然后才可以见到交易对象。如果交易没成功，你也可以选择干掉他们，带来的后果就是将有许多非法交易场所为此而向你关闭。

相关心得

武器搭配



游戏中拥有6种武器（不算拳头的话），个人感觉默认的手枪是最顺手的武器，由于射击精度高，所以在掩体后面进行射击还是手枪最管用。霰弹枪的攻击力是最高的，但是射击精度低，上弹速度慢，所以不推荐使用。微冲和自动步枪的各方面性能都不错，此类武器还可以自由切换射击模式，包括自动（AUTO）、三连射（BURST）、点射（SEMI-AUTO）三种。此类武器的缺点是当你躲在掩体后使用的话，其射击精度会大大下降。狙击枪在本作的实用性不高，同样不推荐使用。由于在游戏中可以随身携带两种武器，所以手枪加微冲是比较好的选择。



巧用掩体

游戏中几乎所有物体都能当做掩体用，比如墙壁、箱子、汽车、柱子等。当你被敌人包围时，第一件事就是找掩体躲好。不过躲在这些掩体后面并不是万无一失的，当你探出身子攻击敌人的同时也可能会受到敌人的打击，尽量在敌人加子弹的时候进行反击吧。

单人流程攻略

别墅（MANSION）

您应该知道FREDDIE这个人，那家伙像老鼠一样狡猾，但是我们正需要他的帮助。听说他现在有麻烦了，我们必须把他从危险中拉出来，因为他能给我们提供迈阿密新联合制药公司的相关信息。

任务目标
进入别墅（ENTER MANSION）
找到FREDDIE（GET TO FREDDIE）
获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

第一关流程很简单，熟悉一下操作才是关键。场景中的某些柱子可以推倒以后当掩体用。而某些花坛中藏有货物，需要开枪打破花坛后才能发现。按照地图指示很快就能在阳台找到FREDDIE，并且替他解了围。

停车场（GARAGE）

非法货物通过郊外一个私人飞机场作为渠道流通到本市。但是线人FREDDIE并不知

道具体位置，看来现在只有你才能找到这个地方。

任务目标

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）
逃离停车场（EXIT GARAGE）
获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

停车场内聚集了很多敌人，你可以趴在车后慢慢解决。房间内的地形还算有利，贴在墙后逐个击破。按照地图指示来到停车场，消灭掉盘踞在停车场门口的十几名敌人后即可通过本关。

机场（AIRFIELD）

想要打击他们是一件很困难的事，不过只要他们使用了我们的空域路线，美国海关就会拦截住他们。

任务目标

找到飞机（GET TO PLANE）
获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）
没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

这关要彻底搜查敌人的货仓，在进入货仓前要小心高处墙壁上的监视摄像头，如果被发现就会有敌人前来增援。仓库内地形比较复杂，敌人火力明显增强，他们手中自动步枪的杀伤力可不是闹着玩的。当来到停放飞机的仓库后，射击油桶炸毁飞机即可通过本关。

沼泽（EVERGLADES）

海关拦截了一架用来走私的飞机。如果你正在那附近，请务必抢到那些散落的货物。这些证据足够检察官们忙活一阵子了。

任务目标

逃出沼泽（EXIT EVERGLADES）

首次快艇任务，只需驾驶快艇沿着既定路线行驶即可安全脱出，要注意半路杀出的敌人快艇。

午夜俱乐部（NIGHTCLUB）

犯罪分子正准备为他们新开辟的一条运货路线而举行一个派对，地点就在城市中心区的“爆炸俱乐部”内。

任务目标

破坏补给（DESTROY SUPPLIES）
逃离夜总会（EXIT NIGHTCLUB）
获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）
没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

犯罪分子举行秘密集会，作为侦探的你当然要去一探究竟。俱乐部内敌人的火力非常猛，一定要稳扎稳打，多找掩体进行反击，万万不可贸然突进。按照地图指示找到配电房，射击配电盘引起大火。大火又引起了煤气爆炸，此时这栋楼里到处充满着烟雾，看来楼板很快就要塌了，在经历了一系列惊险刺激的战斗后，“爆炸俱乐部”真如其名一般在阵阵爆炸声中化为了废墟。

废弃公园（TRAILER PARK）

根据线人提供的情报，联合制药公司在城市郊外某个废弃公园内有个秘密的毒品研究点，那些毒品原料就是从那里流入本市的。

任务目标

逃离公园（EXIT TRAILER PARK）
破坏实验器材（DESTROY LABS）
获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）
没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

本关任务非常明确，那就是毁掉研制毒品的实验器材。按照地图指示在公园内能找到几辆房车，而那些实验器材就存放在车上。依次炸掉四辆房车内的实验器材后到达目的地即可通过本关。

工业区（INDUSTRIAL ESTATE）

我们准备来个乘胜追击，你还记得联合制药公司的老板Sonderman吗？就是那个华尔街诈骗事件的主谋。现在我们需要找到Sonderman的工厂和剩余的毒品实验室。

任务目标

破坏实验室（DESTROY LABS）
抢船（OBTAIN BOAT）
获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）
没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

潜入敌人工厂，按照地图指示来到实验室，在炸毁三个实验器材后就可以安心寻找出路了。经过你的一番扫荡，Sonderman的工厂终于在一片火光中烧毁了。

私人港口（PRIVATE HARBOUR）

你上次的行动震慑了Sonderman，由于工厂被毁，毒品产量已经不到平时的一半了。最近打听到Sonderman将搭乘私人游艇离开城镇的消息，这次绝对不能放过他。

任务目标

破坏实验室（DESTROY LABS）

破坏游艇（DESTROY YACHT）

本关同样是水面战，驾驶快艇把沿岸的实验室逐个炸毁，然后击沉Sonderman停靠在岸边的游艇即可通过本关。

酒店（HOTEL）

刚彻底灭掉Sonderman一伙，现在又有新的贩毒组织进入了美国市场，他们主要在美国南部活动，这些刚烈的哥伦比亚人可不比本地的小混混，得在他们把迈阿密变成战场之前做点什么。FREDDIE说他有一个表哥知道他们的情况，他能让你成为卧底，不过你要小心，那些哥伦比亚人是疯子。

任务目标

逃亡（ESCAPE）

获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

由于Sangerenegra不太信任你这个由别人介绍来的"买家"，所以暂时把你给扣留了，在打晕守卫后就开始了逃离行动。这时所有房门都已经被锁住了，而惟一的出口处在阳台，从那里可以到达另一边的房间。接下来按照地图指示走即可顺利脱离险境。

毒枭（STILTSVILLE）

哥伦比亚人正在组织毒品装船，他们已经雇佣了一大批的地方打手，甚至还租下了一个小型码头。我们必须在他们到达迈阿密港口之前打击他们。

任务目标

抢船（OBTAIN BOAT）

获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

本关任务是要从敌人控制的码头处抢一艘快艇，守卫在码头的敌人数量不少，多依靠掩体来突围。玩家只需按照地图指示行动即可顺利找到快艇。

近海（OFFSHORE）

哥伦比亚人那装满货物的船已经到达港口外了，虽然这些人有时候很狂热，但是这次他们却很聪明地把大船停在了近海处，而把毒品运送到小船上再走私到岸上。

任务目标

到达货轮（GET TO SHIP）

非常简单的一关，快艇与快艇之间的战斗依旧没什么难度，驾驶快艇来到哥伦比亚人的货轮处即可通过本关。

集装箱货轮（CONTAINER SHIP）

收到线人情报，满载毒品的货轮即将驶入迈阿密最大的港口，你猜谁来押运？没错！哥伦比亚毒枭Sangerenegra将亲自押运货轮，这是逮捕他的大好机会。

任务目标

到达货轮（GET TO SHIP）

逮捕SANGRENEGRA（CAPTURE SANGRENEGRA）

获得闪存盘（OBTAIN FLASHRAM）

没收非法货物（CONFISCATE NARCOTICS）

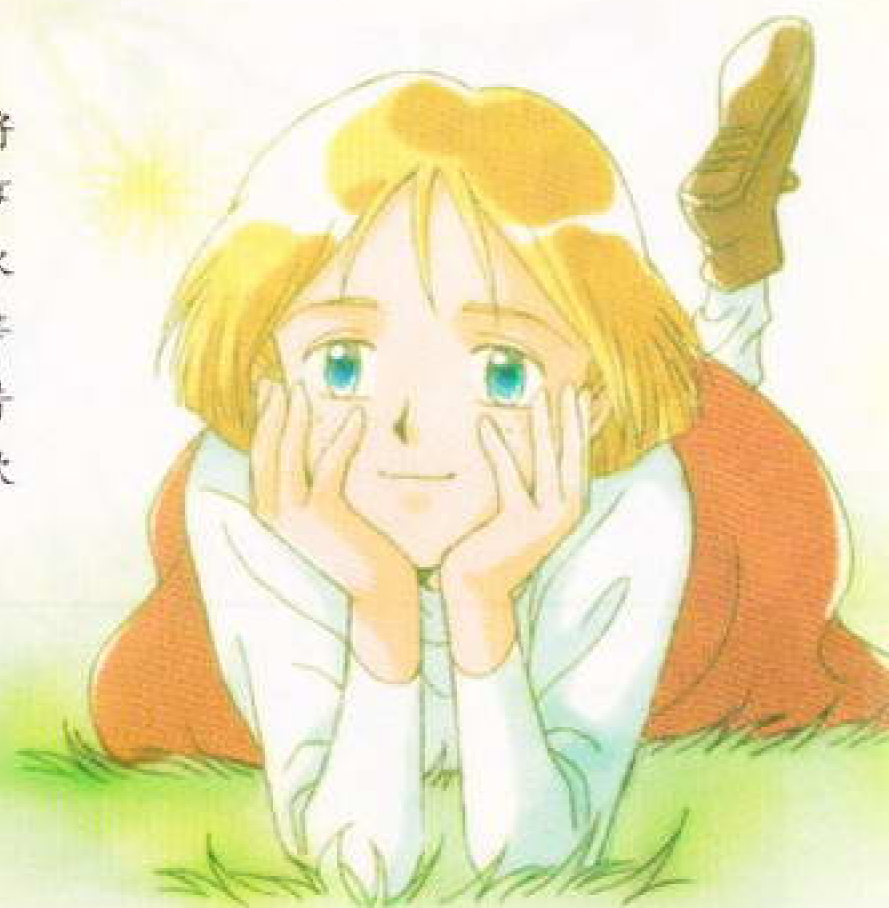
抓捕行动开始后不要急着上船，先去屋子内关掉监视摄像头总机电脑。集装箱平台和船上的敌人数量和火力是非常惊人的，再加上地形复杂，敌人位置多变，拐弯又比较多，所以还是建议多找掩体逐个击破为妙。按照地图指示找到船长室，就在与Sangerenegra对峙的时候，一名神秘的杀手干掉了Sangerenegra，看来这背后还隐藏着幕后黑手。而后又从警长那里得知所有相关人物已经全部被暗杀了，看来玩家们只能从同名电影中寻找答案了。



文 雷伊

天外魔境 第四の默示録
The Apocalypse IV

最早登场在SS上的本作一改系列一贯的东方风情，将舞台设定在了美国。游戏的世界观十分独到，而在故事的整体构架以及背景音乐方面更是达到了相当高的水准。不可否认，原本堪与《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等知名RPG系列比肩的"《天外魔境》系列"人气度已经今非昔比了，在系列最新作仍未有着落之时，我们何不将这款系列中最为独特的异色之作拿出来好好温习一番呢?



天外魔境 第四默示录
天外魔境 第四の默示录
◆Hudson/Red◆RPG◆2006年7月13日◆日版
◆1人◆704KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

系统简介

战斗画面简介

1 我方战斗成员信息：上方分别为姓名、HP和TP。姓名下方的三个图标分别代表攻击力、防御力和速度，当战斗中这些能力值有变化时，会用上箭头和下箭头表示。当我方有成员处于状态异常时，速度图标右边就会有特定的圆圈表示出来。

2 战斗指令：分别为攻击、魔法、奥义、道具、防御、逃亡和AI。在AI中可设定我方战斗成员在战斗中的行动。



3 敌人HP的残量：当敌人HP处于七成以上时，当中的火焰为蓝色；当敌人HP处于七成与三成之间时，火焰为黄色；当敌人HP不到三成时，火焰则为红色。

4 光点：每次使用普通攻击时，玩家必须按○键来确定光点的停留位置。当光点停留在正上方的红色箭头上时能够发动会心一击，当光点停留在正下方的橙色箭头上时则会进行两次普通攻击。

操作方法

十字键	移动
滑杆	部分迷你游戏中使用
L	切换菜单页面
R	切换菜单页面/快速按掉对话
△	打开菜单
□	乘坐交通工具时发射导弹
○	对话/确定
×	取消

奥义

相当于一般RPG中的必杀技，发动时需要消耗角色的TP。每个角色都有着自己的专属奥义，这些奥义一般都是在剧情中的特定战斗之后习得的。在游戏中盘以后还可以习得由两名角色合作发动的合体奥义，合体奥义的习得途径同样是剧情战。



猎人公会

游戏中打倒魔物时是得不到金钱的，只能得到物品。在各个镇上的猎人公会中，玩家可以用这些物品兑换金钱或者用它们加工成新的装备。当兑换或加工的特定物品数量达到一定程度时就可以得到勋章，得到勋章之后我方成员的能力值会有所上升。



魔法

取得道具“玛娜之壶”后能够使用魔法。和一般RPG不同的是，本作中的魔法是一个全部角色共通的概念，发动魔法时所需的MP也是共有的。魔法的习得绝大部分是访问大地图上的印第安村，不过也有取得宝箱习得魔法的特例。MP的最大值会随着魔法的习得数量而上升，另外需要指出的是，在每次战斗过后，MP将会自动恢复到最大值，因此在一般杂兵战时可以尽管放开胆子去使用。



日期关系

游戏中很多要素都是和日期有着关系的，比如拉斯维加斯学校中的事件等等，而日期则取决于玩家PSP本体中的时间设置。另外，游戏中有时可以得到一些拼图碎片。拼图一共有红、黄、蓝三种颜色，每种颜色都有24块碎片。除了黄色的有19块可以在宝箱中取得外，其他碎片都必须在商店消费时由商家赠送而获得。而能否在商店中获得它们也是跟日期有关的，每月的1日、11日、21日，31日消费时可以得到红色碎片；每月10日、20日和30日消费时可以得到蓝色碎片；每月29日消费时可以得到黄色碎片。这些碎片都是在特定的商店中消费才能取得的，有兴趣的玩家不妨多留意一下，这里就不再列出具体的店名了。集齐某种颜色的碎片之后，可以在拉斯维加斯的赌场兑换装备品。不过由于本作的难度不高，没耐心的玩家也可直接忽略掉这个收集要素。

全勋章获得方法和效果

勋章	方法	效果
ビーストの勋章	毛皮、牙或羽累计兑换/加工数达50个以上	攻击力+10
プラントの勋章	种累计兑换/加工数达40个以上	速度+10
ゴーストの勋章	クリスタル、ルビー、サファイア或パラライト累计兑换/加工数达50个以上	最大TP+10
マシーンの勋章	齿车累计兑换/加工数达50个以上	防御力+10
デビルの勋章	黑メノウ、アクアマリン、ダイヤモンド和龙のウロコ四种物品的累计兑换/加工数合计达20个以上	最大HP+10

流程攻略

序章



驾着雪橇疾驰在大雪原上的雷神发生了意外，不幸坠入了山崖，在身体不断下落的过程中，他的思绪仿佛又回到了6年前……

1893年，路易斯安那州·新奥尔良。

当时只有10岁的小雷神和小伙伴们在院子里玩着捉迷藏的游戏，首先要做的是把4位同伴给找出来。分别调查左上大树前的管子、右下的树丛、右上的大树后方以及上方长凳前的草坪就可以找到他们。孩子们很快就对捉迷藏产生了厌倦，小胖蒂夫(デイブ)建议玩点刺激的，去山丘上的闹鬼洋馆进行探险，并拿出了一张无脚男子的照片来吓唬大家。这个提议很快得到了包括眼镜男孩马格(マゲー)在内的所有孩子的赞同。出发前，蒂夫给大家留了合影。从右方的道路前往洋馆，经过山崖时见到了雷神的师傅莱德·贝亚(レッド·ベア)，他正在和魔物们对抗着，不过这些魔物都是从哪里冒出来的呢？

来到洋馆，在馆中会遇到敌人，能躲的话最好都躲开，因为即使打赢了它们也是得不到经验值的。没走多远，蒂夫就闹着要上厕所离开了大伙，但众人等候多时后仍未见其回来。等得不耐烦的众人进入了洋馆大厅以寻找蒂夫的下落。刚走进大厅，大伙就被一个突然钻出的木乃伊给震住了，不过机灵的梦见很快就笑了出来，并一眼认出眼前那个所谓的“木乃伊”是蒂夫假扮的，原因很简单——没有那么胖的木乃伊。(笑)就在众人都为虚惊一场松了一口气时，大厅里的骑士盔甲突然不明不白地倒在了地上，梦见的哥哥萨姆(サム)以要出去替大伙放哨顺便吸点新鲜空气为由逃出了洋馆，剩下的几个胆子大些的孩子则决定继续前往洋馆深处探险。从大厅右上方的门继续前进会来到洋馆地下，不过由于里边太黑无法继续前进。在大厅右边的桌子上找到蜡烛点火后来到地下，在地下最深处，这群孩子才体会到了什么叫做真正的恐怖。一个脸孔苍白的男子躺在祭坛之上，利器刺穿了他的心脏，但原本应该已经必死无疑的他却对雷神等人发出了阴森的笑容……孩子们吓得大叫，向洋馆出口逃去。由于过于惊慌，蒂夫手中的蜡烛掉在了地上，整个洋馆顿时变成了一片火海。

在逃跑的过程中，孩子们发现了雷神的师傅莱德·贝亚。莱德·贝亚将孩子们带到了伊甸的圣火处避难，却发现萨姆不见了。此时雷神要与师傅一起到镇上去寻找萨姆，在左上的博物馆中找到了萨姆，但他却无意中打开了禁断的魔法书，将灭顶危机带到了整个美洲大陆……



阿拉斯加(アラスカ)

掉下山崖的雷神被安克雷奇(アンカレッジ)的村民所救。他之所以冒着生命危险来到这冰天雪地的阿拉斯加，原因只有一个——寻找自己的师傅莱德·贝亚。

和村人们交谈之后可以进入大地图画面了。夜晚时大地图上会出现灵体魔物，目前的雷神是无法对它们造成伤害的，最好不要去惹它们。来到大地图东北方的フェアバンクス，进去后会发现遭魔物袭击的中国商人都来，救下他后他拜托雷神前往ノーム去取得“バタピアの种”，并答应给他6000大洋作为报酬。此时可以先得到3000，剩下的一半在事成之后可以获得。ノーム在大地图的西北方，经过时在途中的マッキンリー山下可以采些花草作为回复药。在ノーム的洞窟中会发生BOSS战，胜利后可以得到“バタピアの种”。注意本作中的所有



敌人在切换场景时就会自动复活，因此在进入洞窟前最好做好完全准备免得重复挑战。

走出洞口，一个死神模样的家伙正在村里胡作非为。他要村民们交出村中的小孩，并轻易破坏了村里的建筑。虽然雷神见义勇为，但无奈实力不济，不是死神的对手。正要败下阵来时，一个神秘的黑衣人出现轻松解决了死神。黑衣人名叫星夜，在得知了雷神的师傅是莱德·贝亚时，星夜决定与雷神同行。世界已经被黑暗所笼罩，现在要做的是让传说中的デリナ从长眠中醒来，而让它复苏的工具魔法铳被封印在了マッキンリー山中。

在マッキンリー山山腰上，星夜会引导出雷神的潜在能力，之后雷神就会拥有对付灵体的能力。休息了一个晚上后，第二天一早继续赶路来到山顶的洞窟。在洞窟中，雷神和星夜见到了被熊熊火焰守护的魔法铳，身为火之一族的雷神毫发无损地穿梭于火海，轻易取得了魔法铳。来到フェアバンクス，记得先去找都来要回剩下的3000块报酬，之后可以去村子深处让デリナ苏醒。正当村民们对传说中的圣兽复活感到兴高采烈时，有个不幸的消息称安克雷奇遭到了纯银布里扎德(ブリザード)的袭击。布里扎德的老巢位于大地图最北方，乘坐デリナ冲破冰块进入了本作第一个真正意义上的迷宫アイスパレス。在迷宫的最上层，雷神出乎意料地见到了自己的师傅莱德·贝亚，但莱德·贝亚如今年事已高，在布里扎德的猛烈进攻下，这位曾经的魔物猎人结束了自己的生命。临终前，莱德·贝亚指引雷神前去蒙大拿寻找一位叫夕能的少女，她将会是雷神今后冒险的有力帮手。干掉布里扎德之后，雷神学会了奥义“雷鸣波”，而星夜也离开了队伍。



蒙大拿(モンタナ)

从安克雷奇坐船前往西雅图(シアトル)。在船上，雷神会遇到来自日邦格的武士禅刚。禅刚自称美利坚首屈一指的魔物猎人，并刚打败了布里扎德……在甲板上再次遇到他后，他表示自己认识那位叫做夕能的少女。

下船后，“《天外魔境》系列”中著名的奸商MR.足下(アシモト)出来迎接了雷神。与村中央的酋长对话后，村子里突然出现了很多野狗，开始对酋长和整个村子展开了袭击。坐在摩托车上的狗面人多格(ドッグ)出现在狗群后方，看起来像是这次袭击事件的头目。看到危机将至，禅刚拔腿就溜，幸得一位印第安少女即使出手相救，村子才暂时摆脱了危机，而那位印第安少女正是雷神要找的夕能。夕能赶跑了狗群，但村里的孩子们不但没有对她表示谢意，反而一个个都躲得远远的，夕能见状，心酸地离去。来到酋长家中，雷神得知夕能体内有着超乎常人的力量，但由于白人在其中煽风点火说这是恶魔之力，所以村民们才开始渐渐疏远她。正在与酋长交谈之际，一个穿着西服的印第安男子洛(ロウ)走了进来，他假惺惺地表示了自己对村子的关心，但酋长却对此无动于衷。听酋长说，洛原本是和夕能等人一起长大的印第安孩子，但如今却已经成了白人的走狗，专干伤天害理的事情。

来到西雅图东南方的石舞台，在入口发现了与魔物搏斗的禅刚，救下他后他表示雷神如果去波特兰(ポートランド)的话可以去他府上一坐。在石舞台上使用从酋长处得到的“イーグルの翼”来到黄石(イエローストーン)，在深处会再次遇到夕能，原来她和雷神一样，也是火之一族。可在白人嘴里，原本象征着火之一族的纹章却成了恶魔之印。回到入口处，原来误解夕能的印第安孩子们都纷纷赶来向夕能道歉。狗面人多格又出现了，并花言巧语地游说孩子们前往自由国度波特兰，心智尚未健全的



孩子们轻易就上了当，跳上了多格的摩托车。

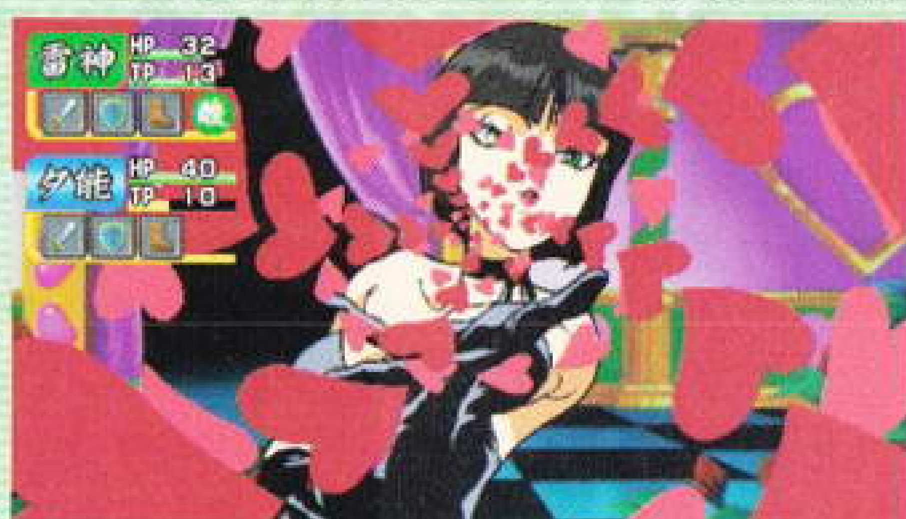
雷神等人赶往波特兰，一进去就可以发现禅刚的日式庭园，不过大门却紧闭着。在街上打听一番后得知最近有个叫凯蒂（キャンディ）的偶像歌手非常走红，不过想一睹她的芳容可没那么容易，必须先装扮成猫的样子。在商店中购买到"ネコ耳"并装备上，与街道左边的女性对话得知"ネコ耳ドール"被一个日本武士给买走了。此时再去禅刚家就可以发生剧情了，在他住处泡了个热水澡后，禅刚把被自己买去的"ネコ耳ドール"给了雷神。

来到镇上的歌厅，与舞台下的歌迷们交谈后凯蒂的演唱会开始。凯蒂在舞台上以自己的偶像身分妖言惑众地蛊惑孩子们去寻找自由，并怂恿他们加入暗黑教团。在凯蒂唱歌的时候可以按□、○、×来打灯光，按L和R来散礼花。表演结束后去后台与凯蒂见面，众人却遭到了暗算，此时调查地上的炸弹炸开墙壁就可以逃出。

回到镇上，追随猫巴士来到大地图上的デビルスタワー，惊人的一幕在雷神等人眼前上演。凯蒂的歌迷们纷纷走入魔法阵，在凯蒂的魔法下，它们变成了一条条野狗……突然出现的夕能准备与雷神共同对付凯蒂，但却被洛给挡住了。洛告诉夕能，现在已经是白人的天下了，加入暗黑教团并创造新的自由国度才是今后的正道。月夜之下，原本面目俊朗的洛突然发生了变异，原来他就是当时袭击西雅图的狗面人多格。胆小的禅刚又选择了逃跑，此时雷神要和夕能两人与多格进行BOSS战。多格的弱点是水，用夕能的奥义"水流の歌"就可以轻松解决。在战斗后，恢复人性的洛被凯蒂所杀，夕能正式加入队伍并习得奥义"战阵の太鼓"。

还没从洛死去的沉痛中恢复过来，酋长又赶来告知西雅图出事了。回到西雅图，发现村子上方已经盖起了一个巨大的甜蜜都市。从左上可以来到已经暗无天日的西雅图，村子里的花草树木全都死光了，孩子们纷纷造反，村子一片狼藉。从甜蜜都市后方可以来到凯蒂塔，在塔里要数次跳到下层踩下开关才可以打开通道继续前进。在塔顶见到了凯蒂，在与她的对话中务必选择"不想看(见たくない)"，否则雷神必须单挑她。打倒凯蒂后，夕能表示只有铲除暗黑教团才能取回真正的和平，而目前需要做的是去寻找和他们一样拥有火之纹章的人。此时禅刚又出现了，并脱下裤子告诉众人他的屁股上也有个类似的胎记……禅刚正式加入队伍，并习得奥义"纸切り"。

西雅图终于重见天日了，酋长把"玛娜之



壶(マナの壶)"交给了雷神，以后就可以使用魔法了，和蒙大拿东南印第安村的酋长交谈可以学会新魔法"ソフトマン"。

下一个要去的地方是波特兰东南的レイク・タホ，白天访问的话，会发生村民们将原本堵住入口的铜像搬走的剧情，这样就可以进入了。帮助村民们将铜像搬到右边的大屋处(连按○键)，大屋的主人从屋里走了出来。熟悉"《天外魔境》系列"的玩家应该一眼就能认出眼前的活宝是谁了吧……

来到右上方的村长家中，得知他的女儿被猿猴曼特(マントー)给抢走了，并告诉了雷神进入曼特府上的密码和1000大洋。在大屋前输入3291*036(注：在日文中的读法接近"难看的猴子")，曼特便会出现，此时他会抢走雷神所装备的武器，因此在输入密码前最好给先雷神换一把烂武器。在大屋的三个楼层中，每层都设有机关。第一层时要注意不要踩到灰色的方

块上，第二层时要注意不要碰到周围的蜡烛，第三层时则要根据机器人的指示来行动。机器人每次都会喊出下一步的正确移动方向，由于没有文字提示，所以不懂日语的玩家可能玩起来会比较吃力，正确的顺序如下：上→左→上→左→上→上→上→右→右→右→右→下→下→右→右→上→上→上→左→左→左→左→上。在大屋顶层会与曼特发生战斗，曼特会根据雷神在前三层突破机关时的表现采取不同的战术，如果在两个楼层以上没发生失误的话，打起来会比较方便。胜利之后可以取回原来的武器，回到村长家中还可以得到一个"スターライト"，之后就可以乘坐上方的列车前往加利福尼亚了。



加利福尼亚（カリフォルニア）

在乘坐列车时会遇到一个不速之客，暗黑教团的爪牙会狂妄地告诉雷神，神已经被教团杀死了，而他们就是新的神，暗黑教团目前正在寻找神之子，以从"火之恶魔"手中守护世界。

到达旧金山(サンフランシスコ)后前往左侧的雷神家中。墙上的电话响起，而电话那头的，居然是久未谋面的梦见。从车站右边的道路来到栈桥，雷神终于见到了已经长大成人的儿时玩伴。6年前那起事件后，梦见进了孤儿院，最近她又来到了好莱坞，做一个女演员的跟班。在短暂的重逢后，梦见又要离开了。临别前她将一封信交给了雷神，让他交给中国影院(チャイナ・シアター)的都来，并给了他一张抽奖券(中国宝くじ)，以后可以去唐人街抽奖。正要回去的时候，夕能和禅刚也赶来了。夕能表示雷神走后，他们又接到了一个神秘的电话，电话那头一个署名"C"的在说了一句类似暗号的话后就匆忙挂断了电话。

在中国影院和右上的工作人员对话可以进入内部。在里面，雷神等人见到了都来的老婆胡夫人(ミセス・フー)。胡夫人将雷神等人接到了家中，在她前去通知都来有客人光临的这段时间内，她让雷神等人先在客厅里看一部电影。在看过阴森的电影片断之后，雷神等人进入了一个胶片的世界，解决掉深处的两个冤魂后便可以回到现实。回到客厅，突然来了三个来自中国的女艺人，她们说胡女士不是什么好人，经常拐骗孩子到海对面的アルカトラズ监狱去。不仅如此，她嫁给都来也是另有企图的，她不但骗走了都来的店铺，还将都来也一起送进了监狱。女艺人们建议雷神去栈桥边，那里有前往监狱岛的秘密船只。在离开的时候，会与胡女士发生战斗，战斗结束后自动来到栈桥。女艺人们召唤出了潜水艇，这样就可以下海了。





坐上潜水艇后，按□键可以发射鱼雷扫除挡路的魔物。水下一共有三个出口，左下和右上的出口都可以前往印第安村学会新的魔法，左上的出口则通往ルカトラズ监狱。打败监狱守卫后来到3楼的所长室见到所长道格拉斯(ダグラス)，雷神等人遭到暗算被关进了监狱，装备和道具被全部没收。

在雷神被关押时，道格拉斯前来审问那封信是谁让他交给都来的。信上写的都是失踪孩子的名字，而这一切肯定是由好莱坞的间谍泄漏出去的。虽然雷神守口如瓶，但信息网广泛

的道格拉斯心里似乎已经有了怀疑对象。道格拉斯离去后，在牢房的水池里找到“黄色い石ケン”，之后就是犯人们的放风时间了。放风时在广场上可以捡到一些道具，在台阶上可以找到同样被关押的都来，从他口中得知梦见已经被人盯上了，不过现在大家都已锒铛入狱，无法前去保护她。去台阶左边拿壶的人对话可以合成出“中华爆裂丸”，再度和都来对话就可以一起商量晚上越狱的事情。



半夜，都来用合成的炸药炸开了墙壁，和雷神两人一起逃出了监狱。一路逃往广场右上方的看守塔，解决掉顶层的看守后得到“独房のカギ”，这样就可以回到监狱解救其他被关押的人了。当然，被没收的装备也不要忘了取回来。救下夕能和禅刚之后逃出监狱岛，监狱岛在爆炸声中化为一片废墟。

回到旧金山，当务之急是去好莱坞救梦见。要去好莱坞必须穿过约塞米蒂(ヨセミテ)。临行前，都来将坦克交给了雷神。在前往约塞米蒂前可以先去加利福尼亚东边的印第安村习得魔法“リターンフット”。开着坦克进入约塞米蒂，遇到挡路的巨石就按□炸掉，在村子里可以习得“ウィークマン”。正要经过约塞米蒂的桥梁时，一只巨大的机械猿猴突然出现将桥梁给破坏了，众人只得无奈地折返。此时，大好人都来又出现了，这次他把自己的新型飞机借给了雷神……得到飞机后可以先飞到加利福尼亚东北的村子学会“パワーマン”，之后就可以前往洛杉矶(ロサンゼルス)了。

来到洛杉矶，与左上方的警察交谈后他会把雷神等人当作选秀者带进好莱坞，不过禅刚则挡在了外面，原因是年龄过大……(这段剧情超级爆笑，如果懂日文的话一定不要急着按掉哦。)雷神和夕能顺利通过了初赛，被工作人员带入了一个隐秘的房间。选秀主席隆·特瑞(ロン·テリー)从银幕中走了出来，开始总决选。他下令在房间内散步毒气，并称只有生存下来的人才能取得最终优胜，而这样的孩子也许就是他们要找的神之子。关键时刻，禅刚出现拯救了大伙儿。逃出会场后，有个小丑将一份报纸递给了雷神，报纸上的头版头条上赫然写着女间谍梦见将被公开处决的新闻。

接近右上方的宝箱时发生剧情，之后可以进入旁边的特瑞工作室。进入后会和两只魔物发生战斗，而特瑞却溜之大吉了。在深处有锁的地方按“红→蓝→黄→绿”的顺序(署名“C”的神秘电话中的暗号)输入就可以继续前进。特瑞已经准备处死梦见了，危机时刻，梦见体内的特殊能力觉醒，眼看好事泡汤的特瑞只得再次逃走。

来到洛杉矶东侧的デスバレー(只有白天进去才能发生剧情)，进去后会再次遭遇特瑞。特瑞放出巨大的机器猿猴来对付雷神，不过雷神一方也有着杀手锏。都来一声令下，原来的潜水艇、坦克和飞机合体成了一个巨大的艺妓机器人。此时可以进行类似于格斗游戏的迷你游戏，其中○为普通攻击、△为必杀技、□为防御，×为跳跃。轻松解决后就是与特瑞的白兵BOSS战了，胜利之后梦见习得奥义“光ある喜び”，进入一旁的火之神殿后雷神可以习得奥义“雷王波”。具有预知能力的梦见告诉众人，她感知到哥哥萨姆被暗黑教团抓走了，情况不容乐观。



亚利桑那（アリゾナ）

从デスバレー上方出去后继续前进来到拉斯维加斯(ラスベガス)。拉斯维加斯目前跟废墟没什么区别，都来此时会暂时跟雷神等人告别，并收取了100块作为拉斯维加斯扩建的筹款，以后再来这里就会发现拉斯维加斯已经变成了一个繁华的都市。当拉斯维加斯扩建后可以跟都来交谈来增设道具店和宝石店等等，有些贵重的回复道具等只有在这里才能买到，不过这些都是后话了。



穿过大峡谷(グランドキャニオン)前往菲尼克斯(フェニックス)，途中的三个印第安村里可以学到新的魔法。白天访问菲尼克斯会发生剧情。刚进入村子，一位老人说他的女儿凯伦(カレン)最近收到了一份通知，上面一个署名为D的人说要让她成为他们组织的一员，并表明今晚就会来迎接她。老人推测D很可能代表吸血鬼(Dracula)，心里十分担心。等天黑之后前去老人家中，在二楼见到了凯伦，耐心等到D出现后就会发生剧情。只见一男子从窗口跳入凯伦卧室，将一堆东西塞进凯伦嘴里后，凯伦立即变得异常肥胖……原来，所谓的D并不是吸血鬼的意思，而是肥猪(デブ)的头文字。

来到镇上的酒场，和柜台边的保安官查理(チェリー)对话，一旁的两个胖子会过来嘲笑查理的懦弱。查理以去上厕所为由，带上面具扮成西部英雄ACE再度归来，才将那两个不知好歹的家伙给撵走了。等ACE变回查理后再次和他对话，他会要求前去刚才两个胖子枪手的老巢トゥームストーン侦查敌情。来到大地图下方的トゥームストーン，入口处又碰到了那两个胖子，他们宣称体重不到100公斤的人不能入内，并认出了雷神等人。与他们战斗之后进入镇中(门口的秤可以秤体重)，胜利后去镇上的酒场从琳达(リンダ)处取得相扑装(スモウスーツ)，让雷神穿上之后，镇上原本不对瘦子开放的店铺都可以进入了。从镇子左上方来到アペティ城，城主猪女阿贝蒂(アペティ)正在顶层与一群胖子聚餐，在各地宣扬以胖为美并企图让所有人变成肥猪的无疑就是她了。离开城时在4楼右边的房间会听到阿贝蒂和胖子们的谈话，得知查理可能要有难临头了。回菲尼克斯的保安所向查理报告这个消息时，胖子枪手的弟弟比利(ビリー)出现并向众人下达了战书，双方将在OK牧场进行决斗。

白天进入トゥームストーン，从左边的道路来到OK牧场，胖子三兄弟就在牧场上方等着众人。注意在前进的时候不要碰到周围的干草，否则会受到伤害。解决掉三人后，直接杀往アペティ城和肥婆进行战斗，胜利之后禅刚会习得新的奥义“水艺”。正当众人准备离开トゥームストーン时，突如其来的炮火将此地夷为了平地，而梦见似乎用其特殊能力预知到了其背后的策划者。临走时，比利等人改过了自心，并将“豚颜のカギ”的送给了雷神，利用它就可以进入大地图东侧的洞窟。在此之前记得先去上方的神殿让雷神学会新的奥义“雷光波”。



德克萨斯（テキサス）

用从比利处得到的钥匙进入菲尼克斯东方的洞窟继续前进，出洞后会发现一个正被成群蝙蝠袭击的眼镜少年，而他竟然就是雷神儿时的小伙伴马格。马格热情地将雷神等人邀请到了巨大的移动要塞アラモ上，并将他的上司、对抗暗黑教团的秘密组织“太阳十字军”的领袖卡司塔(カスター)将军介绍给了雷神等人。在马格的带领下在要塞中转了一圈后回到房间休息，离开时，马格说要将暗黑教团和整个骷髅(ドクロ)计划的恐怖性都告诉给将要在达拉斯(ダラス)会见民众的总统。

第二天一早，一阵急促的敲门声就将雷神



等人从睡梦中惊醒。卡司塔告诉雷神，马格一大早就不见了踪影。联想到马格昨晚说过的话，雷神很快就猜到他去了哪里，但据卡司塔说，如今的总统已被魔物控制，所以马格的处境相当危险！虽然雷神等人以最快的速度赶到了达拉斯，但终究还是晚了一步，马格已经倒在地上不省人事了。将马格带回要塞的医务室，经十字军的医师M博士(DR.M)鉴定，马格的伤是由死神的镰刀造成的，用一般的方法无法让其康复，而惟一的解救方法就是得到墨西哥(メキシコ)的宝物"炎のテキーラ"。在雷神等人外出寻找解药的这段时间内，梦见因为要留下来照顾马格而暂时离开了队伍。

墨西哥（メキシコ）

乘坐要塞来到国境の街エルパソ，此时会遇上一位牙买加男子鲍勃(ボブ)。在离开街道时，鲍勃突然发现一群面目铁青的孩子往自己家方向去了，嘴里还在不停地念叨着贝拉多娜(ベラドンナ)这个名字。这群孩子原来是鲍勃的朋友，如今突然变得像僵尸一样，其中必有蹊跷。鲍勃准备与雷神等人同行，他提议先去墨西哥城(メキシコシティ)，孩子们原本的住处就在那里。



一进墨西哥城，夕能就闻到了一股难闻的死人味。来到右上方的博物馆，从博物馆馆长处得知此地最近出现了很多僵尸。而当雷神问到炎のテキーラ时，馆长很不确定地告诉他们这可能是墨西哥的一种名酒。喜欢搞怪的馆长建议雷神等人参观一下馆内的收藏，将馆内的展品全部调查一遍后再度和他对话，他便会透露教会中似乎有恶臭，而且一到晚上里面还会发出奇怪的声音。馆长将自己在教会后面捡到的黑布交给了雷神，装备好之后可以装扮成黑衣人，到了晚上进入墨西哥城的教会就会发生剧情。

夜晚的教会中传来了诡异的歌声，身着黑袍的信徒们似乎正在见证着某种仪式的举行。一位美丽女子将一个男孩放在教会中央的祭坛



上，轻轻轻吻着他，似乎要将某种液体灌入他的口中。突然间，女子将锋利的右手插入男孩的体内，将一颗还在跳动的心脏活生生地取了出来。男孩的脸蛋顿时变成了铁青色，却隐隐露出诡异的笑容……女子机警地感觉到了雷神等人的存在，不知她到底施了什么法术，当雷神等人再度醒来时，天已经大亮了。前往博物馆向馆长汇报昨晚发生的事情，馆长说挖取人类心脏可能是古代テカテ民的一种祭祀，他建议雷神我们先去オアハカ调查一下，那里残留着原住民的文化，可能会有线索。

来到オアハカ，发现这里也受到了僵尸的困扰。博物馆馆长赶来告诉雷神，他发现了僵尸的秘密。据馆长说，古代的石碑上记载着死者之药的情报，喝下这个药的人，心脏被人夺走了不但不会死，反而还会对夺走他心脏的人绝对忠诚。听说盐可以对僵尸产生作用，馆长将特意带来的盐撒向了僵尸们，但似乎没什么





效果。僵尸们不但没有恢复人样，反而向丛林深处的金字塔走去。穿过丛林来到金字塔，在金字塔中，要将迷宫中获得的石心脏放在金字塔外侧的石像上才会出现道路继续前进。在顶层，贝拉多娜的手下会带雷神等人去见自己的主子。来到贝拉多娜处，她竟然下令让夕能袭击雷神等人，原来当时雷神等人在教会中昏迷时，夕能的心脏已经被她给取了出来……虽然没有了心脏，但夕能还是依靠自己的意志力控制住了自己。贝拉多娜见状，派出了另一个手下，而他竟是夕能以前的男友沃尔夫，但此时的他已被控制，变成了暗之战士巴拉姆(バラム)。与沃尔夫战斗过后，夕能习得了新奥义“白鹰の舞”，之后就是与贝拉多娜的战斗了。贝拉多娜被打倒后，她身后所收藏的人类心脏全部重新回到了它们主人的体内，而贝拉多娜则幻化成了一颗鲜红的宝石，它就是雷神等人要找的炎のテキーラ。离开时记得让雷神拜访神殿习得奥义“雷轰波”。

帮孩子们取回了心脏，鲍勃也要与雷神等人告别了，而夕能也决定离开众人去寻找战胜自己的方法。此时回到墨西哥城的话，可以在民家获得一些道具。

回到要塞的医务室，正要准备解救马格，M博士的神情却开始变得异样起来，他的真实身份，竟是暗黑教团的一员！暴露了真身后，博士飞快地逃离了要塞。卡司塔让雷神赶紧追到休斯顿(ヒューストン)的基地去。此时梦见会再度加入，并习得奥义“圣なる祈り”和与禅刚的合体技“美女と野兽”。

来到大地图东南方会发现三个大石版，每破坏一个会发生一次BOSS战。当破坏第一个后会发生カールズバットの村受到袭击的剧情，去村子后发现那里已经成了废墟，村民们被暗黑教团所要挟，已经丧失了斗志。将全部石版破坏后，休斯顿基地出现，但要塞内部却又出事了。一个浑身是血的士兵竭尽最后的力气爬进了控制室，告诉众人：死神来了！士兵惨绝人寰的死状让雷神等人触目惊心，来到宿舍和酒场，相同的惨案一幕接着一幕不停上演……焦急的梦见立刻想到了还在病床之上的马格，赶到医务室时却发现他的伤势已经没什么大碍了。回到控制室，遇害者又多了一位，而这次的牺牲者，竟是卡司塔将军。屏幕上出现了一个骷髅的头像，这位自称狂乐斯卡鲁彼特(スカルビート)的家伙对自己在要塞中上演的血案沾沾自喜着，而科学狂人M博士也正是他的同伙。已无大碍的马格在自己最尊敬的卡司塔将军去世后，肩负起了领导整个太阳十字军的重任。

愤怒的雷神等人侵入了休斯顿基地，不料却中了机关。正当众人手足无措时，西部英雄

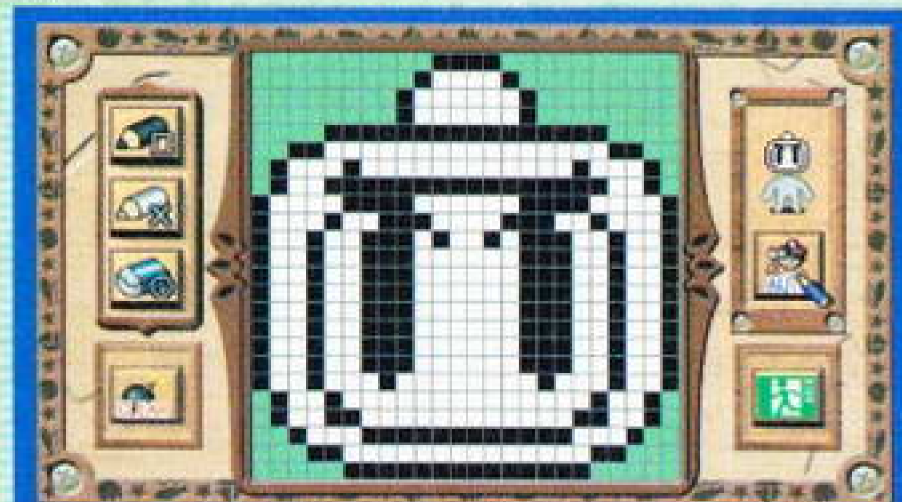


ACE大驾光临帮他们解了围。ACE加入后，雷神和他的合体技“レッドサン”也可以使用了。在10分钟内击破BOSS后，基地外面传来了巨响。一辆巨大的骷髅战车出现在了大地之上，马格当机立断地指挥要塞撞向战车……一声巨响之后，骷髅战车的行动终于被阻止了，而十字军内则并无什么人员伤亡，不过要塞却也被撞得七零八落了。进入战车后，其中有处要先让雷神故意跳下去关闭机关让机械心脏停止跳动才可以通过。BOSS斯卡鲁彼特的弱点是水，解决他后梦见习得新奥义“天空の怒り”，雷神则在神殿处习得“雷电波”。



明尼苏达（ミネソタ）

往大地图北方前进走，在两个印第安村内习得新的魔法，其中左上的密苏里（ミズーリ）内会发生剧情。经过上方的桥时，雷神等人与M博士派来的机械螃蟹狭路相逢，只要注意不站在其准星瞄准位置就可以不受伤害，4次之后它便会掉下桥去，不过桥也因此无法通过了……



▲在绘画时，电脑可以自动生成炸弹人的头像，非常可爱。另外，游戏中这位纸片人的声优可是我们的"真宫寺樱"横山智佐小姐哦。

从村子西南的エデンの洞窟来到西侧的盐湖城（ソルトレイクシティ）。来到城中后先去左边有着绿色屋顶的屋子，发现床上的孩子约翰（ジョン）脸色发蓝，调查他床上的图画书后，雷神等人的脸色也开始变蓝了……离开屋子后，发现约翰的母亲被居民们抓了起来，与她对话后得知约翰的图画书是画家斯图瓦特（スチュワート）绘画的，不过书中的内容似乎和早前有些不太一样。这么一来，说不定只要让书的内容恢复原样，人们的蓝皮病就可以治好了。来到右方斯图瓦特家中，斯图瓦特让雷神等人用水桶去接些湖水来。在上方接一桶湖水，回去之后，斯图瓦特就会给雷神制作出神奇的绘画工具，用这个工具画出的东西，就会被赋予生命。此时又可以进行一个画图的迷你游戏，画出来的图像会变成纸片人暂时与雷神等人同行，如果嫌画图太麻烦的话，可以选择电脑自动生成的图案。在纸片人的帮助下，雷神等人进入了约翰的图画书，书中同样会遇





敌，而且书中的敌人和场景也都是用纸片来表现的，非常有意思。战胜BOSS后，图画书的内容终于恢复了原貌，而人们的肤色也回到了最自然的颜色。看到自己的努力没有白费，纸片人感动地哭了起来，却忘记了自己是由水性颜料所画成的。他的身体越变越小，最终凝结成了一颗晶莹的泪滴（泪のしずく）。

回到密苏里的桥边，纸片人的泪滴在空中架起了一座七彩的彩虹桥。白天来到明尼阿波利斯（ミネアポリス），发现这里的人似乎都有些木偶化。经过某个民家时，一个老妇叫住了禅刚，说他长得很像自己死去的孙子，并无论如何要他在自己家中留宿一夜。半夜，院子里的鸡叫了起来，雷神和梦见来到院子里一看，发现一个个被改造得人不像人，鸡不像鸡的人



工生命体正在农田里耕作。第二天一早醒来，发现禅刚不见了，询问老妇后，她却死活不承认自己见过禅刚，并一口咬定昨天就只有雷神等三人前来投宿。此时，地面突然发生了震动，墙边的柜子倒了下来，压在了老妇的身上。老妇的头颅从身体上脱落，在地上不停打滚……她也是个木偶。

从村子右上方来到圣保罗（セントポール），此时建议先从圣保罗一侧退到大地图去学三个新魔法。圣保罗内有个巨大的机器，村民说那个机器可以使人退化，而这又是M博士的新发明。据说M博士要让美国成为一个机械国家，用机器来取代人类，而人类则将沦为家畜。村中的道具店中可以买到蛋，100块一个，进入机械工场后可以改造它们。进入工场



之后，雷神和同伴们被强制分开，此时要利用传送带和钳子开启开关才能和同伴们汇合，三台定时器上的时间可分别设为5秒、10秒，10秒。来到下一个房间后调查茶色的蛋，其中孵化出的竟然是已经变成了鸡的禅刚……在宝箱中取得蛋后，在机械处按照“下上上”的开关设置方式可以生成“エッグ・キー”，其他设置方式则会生成各种颜色的蛋，在战斗中使用可以给敌人造成伤害，卖掉的话也可以赚一些钱。生成鸡蛋钥匙后进入印有“DEVO”字样的房间，将会与M博士的手下机器人3号发生战斗。战斗之后，机器人“火门”的线路发生了故障，阴差阳错地听命于雷神，加入了队伍。此时大屏幕上出现了M博士猥琐的身影，他表示将在芝加哥(シカゴ)等待雷神的大驾光临。工场将在10分钟内自爆，回去时要和来时一样按开关才能和同伴汇合，时间可分别设定为10秒、16秒，20秒。

与同伴们汇合后来到芝加哥，一进入就会接到M博士的电话，他将在塔的最顶层等待着雷神，不过前提条件是雷神等人能够闯过这里的道道机关。先去右下方有猫头图案的大楼，里面一共会遇到两种颜色的猫，其中白色的碰到后会发生战斗，而黑色的则会爆炸。按动L键可以让白猫靠近黑猫疏远，R键反之，按□则让白猫黑猫都停在远处。配合按键顺利突破猫机关后，进入蓝色的大楼。蓝色的大楼中布满着隐形的射线，碰到后我方会受到伤害，按L、R和□键可以查看射线的位置从而进行躲避。第三座是红色的大楼，在红色的大楼中，玩家要用灭火剂灭掉挡路的火焰才能继续前进。火焰的颜色一共有三种，分别为红色、蓝色和黄色。按L键可以用白色的灭火剂灭掉红色火焰，按R键用蓝色灭火剂灭掉黄色火焰，按□键则用黄色灭火剂灭掉蓝色火焰。由于每补充一次灭火剂，相同颜色的灭火剂只能喷射三次，所以如何有效率地灭掉火焰相当重要。在四个楼层中，第一个楼层可以随意回去补充灭火剂，因此很好通过；第二个楼层可按照“红蓝红蓝黄黄红蓝黄”的顺序灭火；第三个楼层可按照“蓝蓝蓝红黄黄黄红红”的顺序灭火；最后一个楼层可按照“蓝红红蓝蓝黄红黄黄”的顺序灭火。最后一个要挑战的是黄色的大楼，其中的楼层中都埋有地雷，当雷神接近有地雷的区域时就会发出警报声，仔细判断后方可顺利突破。

攻克所有机关后，博士的手下卡波那(カポネ)会带雷神等人进入塔内，在电梯中将与卡波那发生战斗，不过战斗没什么难度。在塔顶，博士吹动笛子让火门的思维发生了混乱，雷神只得与火门和M博士发生二连战。在打倒M博士后，接近崩溃的火门将自己知道的关于伊甸之火的传闻告诉了雷神。在他身后的房间内有着伊甸之火，当全部6处伊甸之火恢复本来的光辉时，传说的都市将从神圣之湖中出现。火门建议雷神再度前往盐湖城，那里可能有对付暗黑教团的东西。进入火门后方的房间，雷神习得了新奥义“雷神波”，而刚赶来的禅刚也恢复了原样，并习得了与雷神的合体技“爱の狩人”。

回到盐湖城，从上方的出口来到火之神殿，如果雷神已经习得了6个奥义就可以继续前进。打败青龙、朱雀、玄武，白虎四只神兽后，回到上层站在六角形地板上，伊甸之都就会出现。在都市中，雷神见到了亚当(アダム)，他将2000年的飞船(ビマーナ)借给了雷神等人。伊甸之都中的两个宝箱内可以学会新的魔法，注意回收。得到飞船后，在飞过纽约时会发生剧情。梦见感受到纽约散发着邪恶的气息，空中浮现出卡鲁贝(カルベ)的头像。卡鲁贝要雷神等人前去底特律(デトロイト)，并表示萨姆也在那里。



密歇根（ミシガン）

自动飞到底特律，在上方见到了卡鲁贝真人，由于见到他后他会将镇上的道具店给破坏掉，所以如果想要购买武器道具的话最好先买完后再去上方见他。进入カルベ城，在顶层隐约听到了萨姆的声音，他似乎要被人完全支配了，无法控制自己的思维。此时与卡鲁贝的战斗是必败的。

当雷神等人再度醒来时，已经躺在印第安纳波利斯（インディアナポリス）柔软的床上了，是夕能救了他们。夕能表示只有得到3件宝物才能战胜卡鲁贝，不过由于目前雷神等人有伤势在身，她还不能透露这3件宝物的内容。不仅如此，为了让雷神等人能更安心地养伤，夕能还将房门锁了起来，以防止他们出去打探宝物的消息。此时玩家必须操纵夕能前去与大酋长见面，村中的两个魔法不要忘了学。大酋长指点夕能穿过蛇之穴去夺取神兽之珠。进入后方的山洞后，注意千万不能回头，否则就会强制被送回到入口处。一路前进，在深处击败自己的幻影后，夕能终于战胜了自己，不仅习得了新奥义“战神降临”，还顺利得到了神兽之珠。


▲在与神兽发生战斗之前，不要忘记先将迷宫中的宝箱回收。

回到村子和雷神等人汇合，雷神和夕能习得合体技“ゲッタウェイ”，雷神和ACE习得合体技“明日に向かって击て”，禅刚和夕能习得合体技“俺たちに明日はない”。此时雷神等人的身体基本已经康复了，夕能提议坐着飞船去四处兜兜风。在飞船上，夕能将3件宝物的内容告诉了雷神，它们分别为“玛娜之壶”、“奥隆之剑（アーロンの剣）”和“炎之石版”。由于雷神手中已经有了西雅图酋长赠与的玛娜之壶，接下来只需找到奥隆之剑和炎之石版就可以了。

乘坐飞船降落时，梦见由于感知到了哥哥萨姆的危机而突然离开了队伍。发生这一剧情之后才可以真正自由地操纵飞船在整个大陆上自由行动，一些原本无法取得的魔法也可以开着飞船前去取得了。

佛罗里达（フロリダ）

前往佛罗里达的亚特兰大（アトランタ），在那里会发现很多带着电视机头盔的孩子，人们的意志也因此得到暗黑教团的控制。进入右上的屋子，与屋中的两个人对话后，调查屋里左数第二根柱子可以来到地下。在地下，雷神等人意外地见到了老朋友马格，原来这里正是十字军的秘密基地。与地下公会左边的男子交谈后得知街上的布朗（ブラウン）博士是发明电视的科学家，如果能得到他的帮助说不定会更加有效地调查事件的真相。


▲调查此根柱子可以来到地下基地。



离开地下基地时，在广场上看到了一个正在被一群头戴电视机头盔的孩子欺负的小男孩。男孩因为没有戴头盔而受到了其他孩子的排挤，在帮他解围后才得知，原来他就是布朗博士的儿子提姆。提姆热情地将雷神等人带到了自己家中，欣赏完布朗博士新发明的电视后去左边的卧室休息。稍作休息后，提姆赶来说电视台正在播一部热门的连续剧，在电视剧中，火之一族被刻意进行了丑化。离开博士家时，镇上的记者们纷纷来采访雷神等人，以报道他们那些“恶贯满盈”的事迹。在媒体的煽风点火之下，居民们都逐渐地讨厌起了火之一族，而雷神等人更是被打入了大牢。这次又是

马格出手相救，雷神等人最终才从大牢中逃了出来。

在地下基地与马格汇合后，双方开始共同探讨对付TV城的事宜。最终讨论的结果是先去破坏发电站，以阻截传媒对民众进行洗脑的渠道。离开亚特兰大时发现十字军的要塞已经修好了，乘坐要塞来到发电站，雷神等人直接进去和暗黑指挥官(ダークコマンダー)发生BOSS战，而马格则率领十字军清除外面的杂兵。击败暗黑指挥官后，雷神等人回到了外面的大厅，原本的喽罗已经被全部消灭了，但马格却也为此付出了年轻的生命……化悲痛为力量的雷神一行回到亚特兰大的TV城，准备手刃其首领TV MAN。TV MAN在城中的第9层，玩家可以先一路前往10层，再利用左侧的电梯来到9层(选择100kg的那个)。战胜TV MAN后，雷神得到了第二件宝物炎之石版，ACE也学会了新的奥义。离开亚特兰大时，马格的部下将马格留下的一把钥匙交给了雷神，用它可以得到马格留给雷神等人的遗物。去故乡新奥尔良重拾过去的回忆吧，不过此时那里正被暗黑教团成员之一的迷宫之多拉克罗亚(ドラクロア)所统治着。

路易斯安那（ルイジアナ）



终于又回到了6年前的那个地方，可此时，这里早已物是人非。在左上的屋子中会发生雷神的回忆事件，而在火之神殿中，则可以用马格留下的钥匙打开其中的宝箱。宝箱中的，都是昔日的同伴们在一起留下的合影，看到这里，雷神不禁眼眶湿润。在宝箱的下方，还藏着一封马格在多年前写给雷神的信，朋友之间多年来的友情并没有受到时间的洗涤，依旧保持着难能可贵的纯真和坚定。

来到新奥尔良下方的场景时，天空中突然开始下起雨来，雷神等人决定先去躲躲雨。窗外电闪雷鸣，破旧的门被推开了，进来的人是梦见。梦见叫着哥哥的名字，晕倒在了地上。要拯救梦见只有进入她的精神世界。在梦见的精神世界后，神秘男子星夜再度与雷神并肩作战，两人习得了合体技“スターゲイト”。精神世界中只有一个场景，玩家要做的是前往中央的圆盘，由于道路不是可见的，所以要多走几次方可成功到达。在圆盘的中央，雷神和星夜要和BOSS多拉克罗亚发生BOSS战，回到现实后梦见就会康复。正当雷神等人准备离开小屋时，门外又进来了一个人，他竟然是6年前的小胖蒂夫。现在的他在身材上已经和6年前判若两人，十分苗条。蒂夫把自己的减肥经验介绍给了禅刚，并让他喝下了减肥茶。喝下茶后进入禅刚的精神世界，此时要操作禅刚一个人来到圆盘的中央，具体方法和之前梦见的精神世界是一样的，不过不会发生BOSS战。从精神世界出来后，禅刚被蒂夫带到了原本闹鬼的洋馆，一路追赶到洋馆后，在馆内选择“不喝药”就可以进入雷神的精神世界，攻略方法和之前梦见的精神世界基本相同，BOSS战后可以得到最后一件宝物奥隆之剑。回到现实后，禅刚因为刚才的减肥事件而自责地离队，而梦见也由于药性的原因而暂时无法作战。宝物都到手了，接下来要做的就是回底特律与卡鲁贝交战了。在与卡鲁贝战斗时，一旦他使用了“暗の壁”，我方是无法对其造成任何伤害的，此时只有使用奥隆之剑打消他的绝对防御攻击才能奏效。解决掉卡鲁贝后，他突然变身为一只面目可憎的怪物，星夜为了保护众人而离队。纽约上空的封印终于被解开了，剩下将是最终决战！





终章



乘坐飞船来到纽约，在西南的印第安村可以习得PSP版新增的魔法“ジョスペル”。进入纽约市后，经过中央公园继续前进，迎面会有很多野狗袭来。由于野狗数量众多，雷神等人只得回到公园小屋商量对付野狗的对策。此时画面会切换到禅刚一方发生他在PSP版中新增加的剧情。

禅刚回到了自己家中，但又无颜面对自己的妻子茱莉亚(ジュリア)。市内被成群的乌鸦所袭击，禅刚为了救自己的妻子又怕暴露身分，将全身涂得雪白一片，并自称Mr.White。



虽然茱莉亚一眼就看穿了他的身分，却碍于禅刚的面子问题没有挑明。可以自由操作后记得先去大地图西边习得新的魔法。此时禅刚要独自一人挑战一个迷宫，在深处还要单挑新BOSS漆黑之奥尔尼斯(オルニス)，不过难度并不高。禅刚的新增剧情结束之后习得新奥义“サムライ魂”。

画面再次回到雷神一方，此时道路上的野狗已经不见了，从而可以继续前进。来到城内后，要不断打倒红色的怪物取得钥匙才能继续前进。在深处会发生ACE由于面具被兽神罗格斯(ロゴス)弄破而变回胆小怕事的查理的事件，雷神等人不得不再次退回公园小屋。在同伴们的鼓励下，ACE不但找回了自己的勇气，而且还习得了新奥义“怒りの铁拳”，之后就可以再次挑战兽神罗格斯了。

击破兽神之后可以得到“魔兽のカギ”，用它就可以进入纽约大楼的废墟之内，之后就是最终迷宫了。进入最终迷宫后是不能再退出的，因此进入之前一定要做好完全的准备。最终迷宫的结构并不算复杂，惟一的难点是当在废大楼内无法继续前进时，要把楼顶的广告牌打到下层形成道路才能继续前进。

在迷宫的最深处，雷神等人见到了一切事件的幕后操纵者实朝(サネトモ)，也就是最初躺在洋馆中的那个人。此时要进行三次BOSS战，首先要面对的是不久前刚打倒的兽神罗格斯，之后则是面对实朝本人。与实朝战斗时，可以选择挑战他的三种不同战斗形态，建议选择最后一种，虽然该形态下他的防御力较高，但只要针对其弱点属性为光这一点进行攻击，战斗还是非常轻松的。虽然实朝消失了，但他却唤醒了绝对神，绝对神体内似乎有着萨姆的意志，萨姆呼唤着梦见的名字，将她融入绝对神体内。在最终战之前可以存盘一次，最终战同伴变为雷神、夕能、ACE和禅刚，记得战斗前给禅刚更换一下强力装备。绝对神的弱点属性是雷，用雷神的奥义配以各种强化魔法就能够轻松搞定，之后就可以欣赏感人的结局了。一切都结束了，希望之光再度降临整个美国，人们心中都有着同一个信念，那就是在废墟之上建立一个真正自由、自主的国度。





文 Satoru
编 胧月

PROJECT HACKER

プロジェクトハッカー 覚醒

本作是一款文字类的推理AVG游戏，如之前宣传的一样，电脑和网络成为游戏中的最关键道具。而本作在剧情上虽然没有多少新颖之处，不过解谜时在网页中寻找线索是非常有趣的一环。

黑客计划 觉醒

プロジェクトハッカー

◆Nintendo／Red◆AVG◆2006年7月13日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

基础指南

游戏的重要指令有5个，分别是“话す”、“调べる”、“移动”、“道具”和“PC”。

话す

对话，和相关人员对话并获得情报的行动指令，基本事件的触发、解谜提示的获得很多都通过这个指令完成。

调べる

调查，主要用于犯罪相关现场的调查，在调查的过程中能够发现一些关键道具。

移动

转移目前所在地点，游戏里的移动除了这种指令移动外，剧情也会导致自行移动。

道具

使用道具，本作中使用的道具并非拿来举证，而依然是获得重要线索的手段。

PC

本作的重中之重，玩家在进入游戏的第二章节时就可以得到的道具。PC的基本功能有三个，上网、收发电子邮件、备忘录。

上网

玩家在得到人物文字上的提示后，绝大多数情况都是在网页上找到线索。网页的资料从一开始就是完全开放的，内容应有尽有，即便是后期的问题，其答案也能在网页上找到。另外，网页上的众多新闻也可以用来游戏之余的放松，还是比较有趣的。

电子邮件

远程和别人沟通的方式，当主人公正在调查现场或者外出时，同事和上司能通过Email给予主人公帮助或者命令。

备忘录

一个具有手写功能的备忘录，玩家可以在总面积等于4个下屏的“白纸”上记录下重要的信息，如密码、解谜关键字，方便查看。



攻略篇

PROGRAM#0 Change the life

剧情简介

本章为游戏的序章，详细讲述了主人公雨坪悟怎样从一名普通大学生成为GIS成员。外表平凡但拥有高超电脑技术的雨坪悟一边打工一边学习，某日回到家，悟意外地发现自己的房子被翻得一团糟，而随后闯入的两个身分不明男子让悟将"CD－R"交还。尽管完全没有听说过所谓的CD－R，但悟的解释完全无用，只得先行逃跑。随后，悟和青梅竹马的女孩理奈(リナ)相遇，之前的CD－R竟然无意中被理奈捡到。经过分析，这枚CD包含的信息是一种可干扰信号的病毒，这也随之涉及到两家手机公司的商业竞争……

自家

调查床，得到メモ帐
继续调查任意一处，リナ会打来电话，挂断
调查其余任意两处，リナ再次打开电话，挂断
调查最后一处，リナ第三次打入电话
黑衣墨镜男子A、B登场
问题："盗んだ物を出せ"，答案："な、何のことだか"
调查，黑服の男
再次调查黑服の男
移动→中央通り

中央大道

移动→センターパーク

中心公园

调查，接到电话
移动→ファミレス

家庭餐馆

对话，颜のアザについて
对话，荒らされた部屋のこと
对话，リナの隐しごと
问题："黑服に言われたこと"，答案："盗んだ物を返せ！"
对话，思い出したこと
对话，封筒について
对话，说明书の内容
对话，メールのこと
对话，返信内容について
问题："どうする?"答案："黑服の人达に谢る"
移动→リナの部屋

理奈的房间

调查，所有地点选择一遍
对话，CD－Rのこと
移动→谜のCD－R入手
道具，谜のCD－R

PROGRAM#0-2 Change the life

对话，事情听取について
对话，黑服达について
对话，CD－Rについて
问题："何て言ってた?"答案："コペットの人间"
问题："小说のタイトルは?"答案："コードブレイカーズ"
问题："小说と共通する点は?"答案："ライバル企业への妨害"
问题："リナに协力する?"答案："协力する"
移动→サトルの部屋

悟的房间

调查，パソコン

移动→驿前ロータリー

车站前交通台
调查アーケード街，发现インターネットカフェ
移动→インターネットカフェ

网吧

调查，パソコン
问题："教える"答案："教える"

上网过程：

1.点击コンビューター，向下拖至モバイル中的HAT携带电话，点击进入。
2.拖至研究开发，点击进入。此时下屏处会闪动理奈的头像，点击。
3.点击お问い合わせ，点击闪动的理奈头像。
4.点Exit关闭网页
移动→HAT本社

HAT本社

对话，リナの意见
问题："证据となる物は?"答案："オリジナルのデータ"
移动→HAT社ロビー

HAT社大厅

问题："青山の所属部署は?"答案："研究开发本部"
调查，エレベーター
再次调查エレベーター，输入数字1029（社长的生日）。

移动→システム设计课

系统设计课
调查，右手のドア
移动→本部长室

本部长室
调查，青山のパソコン
移动→ネットワーク研究课

ネットワーク研究课
调查，手前のデスク
移动→本部长室

本部长室
调查，デスク，可以看到青山写的“ナイトを制す者はチェスを制す”制骑士即可制国际象棋
调查，青山のパソコン，输入Knight ナイト，骑士，注意字母的大小写
迷你游戏
通信状态在80%以上时点击触摸屏，需完成4次
移动→开发研画课

开发研画课
移动→HAT社ロビー

HAT 社大厅
问题：“リナへの指示は？”
答案：“逃げろ！”

PROGRAM#0-3 Change the life

牢房
调查，室内の样子
调查，室内の样子
对话，リナに对话
对话，助けに来たこと
对话，部屋のカギのこと
HAT社员名簿入手
问题：“リナへの言叶は？”
答案：“よくやったな”
道具，HAT社员名簿
移动→センターパーク

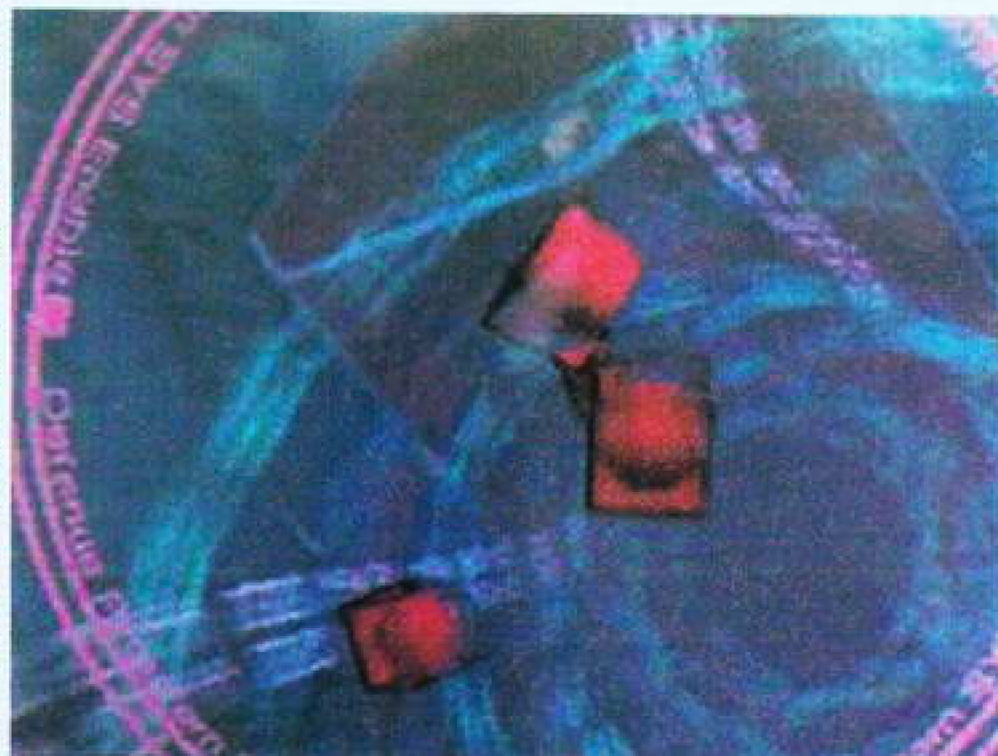
中心公园
移动→中央通り

中央大道
对话，青山の自宅について
对话，黑服达について
对话，远ざける方法
对话，かくれんぼ作战
移动→将驿前ロータリー、サトルの家、ファミレス走遍后返回センターパーク

中心公园
对话，侵入方法について

青山居住的公寓
调查，管理人室
对话，侵入方法について
移动→青山の部屋

青山の部屋
调查奥のドア
移动→奥の部屋
调查パソコン
移动→リビング
调查收纳ケース，得到CD
移动→奥の部屋
调查パソコン
调查本棚
移动→リビング
调查デスク
问题：“本を见てみる？”答案：“见てみる”
得到关键词Checkmate
移动→奥の部屋
调查パソコン
输入Checkmate
迷你游戏
规则说明：本游戏的目的是传送四个文件，文件的传输过程中，会有许多正方体和四棱锥从触摸屏的深处向上翻滚，同时拷贝的进度条会随时间从0%慢慢涨到100%。正方体的一面、四棱锥的底面分别被涂上颜色，其余各面不透明。点击涂上颜色的这一面，就可以将该多面体消除。一旦多面体接近了屏幕表层，玩家就会损失一格HP。每传送一个文件就拥有5格的HP，所以基本不用担心失败。



屏幕出现关键字“Good Job ‘Blitz’”

青山家门前
对话，目の前の女性について
对话，ミズヅについて
对话，大柄の男について
对话，CD－Rが必要な理由

GIS メインルーム
对话，GISについて
调查监视システム、メインモニタ、サブモニタ
问题：“GISに入る？”答案：“入る”

PROGRAM#1 Young blood

剧情简介

刚刚加入GIS的悟就接到追踪著名黑客"Blitz"的棘手任务，这时从警察方面得到的一个PDA让他的工作暂时转移了重心。该PDA据说是一名非常重要的人物所留，但由于破损严重，无法直接解析其中的资料。技术高超的同事南帮助悟解析出了其中的资料，这其中竟然有着惊人的秘密……

搜查室
移动→本部长室

本部长室
对话，PDA について
对话，ある重要人物について
对话，二人が呼ばれた理由
问题："大河内警部的印象は？"答案："态度が悪い"
PDA 入手
移动→解析室

解析室
对话，サルベージのこと
道具，PDA
小型パソコン入手
移动→本部长室

本部长室
问题："パソコンが气になる？"答："气になる"
小型パソコン入手，PC机能指令追加
移动→解析室

解析室
调查，解析机
对话，困っていること
对话，南さんについて
移动→トレーニングルーム

训练室
对话，メールアドレスについて
问题："教えてもらう？"答案："教えてもらう"
移动→GIS メインルーム

GIS メインルーム
移动→选择外に出る

外面
移动→ファミレス

家庭餐馆
打开调查指令，将5个人依次询问一遍。和"本を读む女子高生"对话时，对方会询问"南瓜"的读法，答案为"カボチャ"。
问："ケイへの答は？"答："何でもない"
对话，修复プログラムについて
对话，外せない用について
对话，ギョーテン王について
ギョーテン王入手
上网，点击"娱乐→マーズ出版→お问い合わせ→理奈头像"
移动→驿前ロータリー

车站前交通台
移动→マーズ出版

出版社
对话，UFOの写真について
道具，ギョーテン王
对话，リナの意见
调查，渡真利のパソコン
调查，トロフィー
上网，"地域情报"→娱乐施设→アカシロボール→アカシロニュース"，在初代ランカーTOP10里找到东京都Littlegrayさん
调查，渡真利のパソコン，输入Littlegray
移动→驿前ロータリー

车站前交通台
移动→センターパーク

中心公园
问答："写真を手に入れる方法？"答案："写真を加工する"
迷你游戏
使用触控笔将照片擦干净，发现这张照片不过是伪造的。
"UFOの写真データ"入手

解析室
道具，UFOの写真データ
对话，データについて。此时建议将数据中出现的关键语句的后两句记录在备忘录上，在稍后的解谜中会起作用。
问题："このデータは？"答案："何かの暗号"
PDAのデータ入手
移动→本部长室

本部长室
问题："暗号解读？"答案："同意する"

搜查室
道具，PDAのデータ
迷你游戏
这是一个拼图的小游戏，按照之前备忘录中的"学校右



上、神社右下、邮局左上、小学右下”为提示，先把4块地点分别放置在四角。其余的方块放置就要根据道路的粗细来衔接了。如图所示，“X102”的地点确认，数据解析成功。
移动→本部长室

本部长室
对话，任务报告
问题：“出来なかった理由?”答案：“データが坏れていた”
问题：“别のデータとは?”答案：“地图データ”
ミスヅのメールアドレス入手
对话，追加任务について
移动→センターパーク

中心公园
移动→警视厅前

警视厅前
移动→搜查一课

搜查一课
调查，室内の样子
自动移动到X地点

X地点
调查，先将所有选项调查一遍。其中ドア，即门，需要调查两次，才可进入室内。
调查，所有选项。
问题：“散らかっている理由は?”答案：“何者かに荒らされた”
调查，坏れた机
フラッシュメモリー入手
移动→解析室

解析室
道具，フラッシュメモリー
メモリー内のデータ和こわれたPDA入手
移动→ファミレス

家庭餐馆
开始搜集大叶のり子的情报
给ケイ发动Email，可以得到提示
上网，按照“个人サイト→ブログ→有名人のう·わ·さブログ”调查，理奈会在此时给予玩家提示。继续进入网页，这次需要按照“企业团体→大叶兴产→ナイトクルージングのお知らせ”查找，理奈会再次给予玩家提示。



移动→警视厅

警视厅
对话，データについて
对话，暗号について
对话，见つけた物について
道具，メモリー内のデータ
对话，重要人物について
问题：“まず何をする?”答案：“招待客になりすます”
对话，ファルダロックのこと
调查，大河内のパソコン，得到大叶兴产的LOGO情报。
上网，在“企业团体→大叶兴产”里确认LOGO。

迷你游戏
拼图，从给出的12个拼板中，选出4块，拼成与图示一模一样的图，具体取材如下图所示。

PROGRAM#1-2 Young blood

码头
移动→パーティー会场

晚会会场
调查ステージ和乘船客，理奈会在这时返回。
リナが集めた名词入手
调查，ステージ
上网，“企业团体→アトランティックトラベル→クイーンホライゾン”，提示出现。
移动→ラウンジ

休息室
调查，观叶植物
大叶兴产のカードキー入手
调查，乘船客
移动→A通路

A通路
移动→デッキ

甲板
调查，奥の阶段
移动→作品展示场

作品展示场
调查，マリアの绘
收到ケイ的Email，在她的提示下打开网页，按照“娱乐→アート→江柿画廊”，调查各画的年号，通过计算可以得到密码为1985。计算方法如下：人物画的年份求和－大象画的年份求和＝(1968+1972+2002)－(1994+1963)＝1985
调查，マリアの绘
输入密码“1985”



ら”
问题：“大叶のたくらみとは？”答案：“マフィアとの取引”
问题“どうする？”
答案：“息をひそめる”
移动→作品展示场

作品展示场
移动→A通路

A通路
道具，カードリーダー
移动→大叶的部屋前

大叶的部屋前
移动→ラウンジ

休息室
调查，乘船客

问题：“诱い出す方法は？”
答案：“名词を利用する”
移动→パーティー会场

晚会会场
道具，名词
移动→大叶の部屋

大叶的部屋
调查，ノートパソコン，发现设置了密码。
上网，“生活→ショッピング→宝姫ジュ·エリー”，调查5月的诞生石，得到拼写EMERALD。
调查，ノートパソコン，输入密码“EMERALD”。
发送Email给ケイ
调查，クローゼット
移动→デッキ

移动→谜の地下室

谜の地下室
调查，里组织の连中
调查，地下室内
调查，巨大な机械
调查，箱
问题：“なぜここにある？”
答案：“ここで印刷されたか

PROGRAM#2 Billionaire

剧情简介

IT企业COM－DRY的银行帐户被不明人士挪用40亿日元，据分析，这起案件的最大可能性就是由黑客所为。与此同时，自然保护团体WOT却又收到40亿日元。悟在调查了两家公司后，仍然不能发现它们的联系之处。然而，令人惊异的是，COM－DRY自家公司服务器上却有对银行帐户实行过黑客手段的痕迹，原来这一切竟是社长所为，他的目的究竟是什么呢？

搜查室
问题：“犯人の手口は？”答案：“直接操作した”
问题：“何て答える”答案：“知らない振りをする”
对话，呼び出された理由について
对话，バルデスについて
对话，“Blitz”について
移动→本部长室

本部长室
对话，事件について
问题：“コム·ドライ社を？”
答案：“知っている”
对话，返してもらえない理由
对话，ツールについて
移动→搜查室

搜查室

上网，“コンピューター→コム·ドライ·エレクトロニクス→LINK A お问い合わせ”，提示出现。
收到确认Email
移动→コム·ドライ社前

コム·ドライ社前
移动→ロビー

コム·ドライ社大厅
调查，受付
发Email给ミスヅ
移动→警视厅

警视厅
移动→搜查一课

搜查一课

对话，アポイントについて
对话，事件の新しい情报
对话，西村社长について
对话，WOTについて
上网，“企业团体→自然保护团体WOT→次のページへ→次のページへ”，理奈会给予提示。
移动→センターパーク

中心公园
移动→驿前ロータリー

车站前交通台
移动→コム·ドライ社前

コム·ドライ社前
移动→コム·ドライ社ロビー

コム・ドライ社大厅
调查，受付
问题："アポントの名前は？"答案："大河内俊树"
移动→コム·ドライ社前

コム・ドライ社前
移动：西村邸前

西村邸前
调查，インターホン
移动→リビング
调查，所有选项。
对话，事件について
对话，年配の女性について
对话，学について
移动→センターパーク

中心公园
移动→自然保护团体 WOT

自然保护团体 WOT
对话，事件について
对话，WOT について
对话，キャサリンについて
移动→センターパーク

中心公园
收到 Email
移动→GIS 解析室

解析室
对话，重要なこと
アクセスログ解析结果入手

PROGRAM#2-2 Billionaire

本部长室
移动→搜查室

搜查室
ログ解析ツール入手
移动→外に出る

室外
移动→驿前ロータリー

车站前交通台
移动→コム·ドライ社前

コム・ドライ社前
移动→コム·ドライ社ロビー

コム・ドライ社大厅
调查，受付

社长室
对话，アクセスログのこと
道具，アクセスログ解析结果
道具，ログ解析ツール
输入密码，11：26
问题："わかったことは？"
答案："自宅が怪しい"

コム・ドライ社大厅
对话，内田について
对话，事件について
对话，パソコンについて
问题："内田さんが犯人？"
答案："まだわからない"
移动→西村邸前

西村邸前
调查，インターホン
对话，梅田について
对话，事件について
对话，パソコンについて
问题："梅田が犯人？"答案："まだわからない"
调查，パソコン
对话，学について
对话，事件について
对话，パソコンのこと
问题："学が犯人？"答案："犯人かもしれない"
移动→コム·ドライ社ロビー

コム・ドライ社大厅
对话，用件について
对话，思い出したこと
对话，キーボードのこと
问题："ウソの理由は？"答案："隐したいから"
移动→ファミレス

家庭餐馆
上网，"企业团体→黑鹰探侦事务所ホームページ→黑鹰所长の探侦讲座"，提示出现。
移动→驿前ロータリー

车站前交通台
移动→コム·ドライ社前

コム・ドライ社前
移动→西村邸前

西村邸前
调查，インターホン
问题："忘れ物は？"答案："指轮"
问题："大切な理由は"答案："亡くなった母の形见"
问题："部屋を出る理由は"答案："トイレ贷してください"
移动→学の部屋

学的房间
调查，室内
调查，ポスター
上网，"娱乐→ギャラクシー大战争公式サイト→メカニカルデーター→Unicorn"，提示出现。接着"个人サイト→



天体观测→いつかくじゅう座”，理奈再次给予提示，得到密码Monoceros（英文中Monoceros = Unicorn)。
调查，ノートパソコン
输入密码“Monoceros”并确认
问题：“犯人は？”答案：“学くん”
学が持っていたツール入手
学のアクセスログ入手
移动→リビング→GIS 解析室

解析室
道具，学が持っていたツール
移动→本部长室

本部长室
对话，任务报告
问题“ハッキングの犯人は”答案：“西村学くん”
问题：“证据は？”答案：“学のアクセスログ”
移动→西村邸前



西村邸前
调查，インターホン
对话，事件の真相について
道具，学のアクセスログ
对话，学について
移动→学の部屋

学的房间
调查，ノートパソコン
发生诱拐事件。

PROGRAM#2-3 Billionaire

本部长室
对话，控える理由
对话，解析したツールのこと
移动→解析室

解析室
对话，兴味深いものについて
对话，チャットの记录について
对话，マッシュ达について
问题：“学はどっち？”答案：“マッシュ”
问题：“どうしたい？”答案：“助けたい”
移动→トレーニングルーム

训练室
对话，リナのこと
移动→GIS メインルーム

GIS 主房间
移动→外に出る

室外
移动→ファミレス

家庭餐馆
收到バルデス发来的Email
移动→センターパーク

中心公园
移动→警视厅前

警视厅前
移动→搜查一课

搜查一课
移动→センターパーク

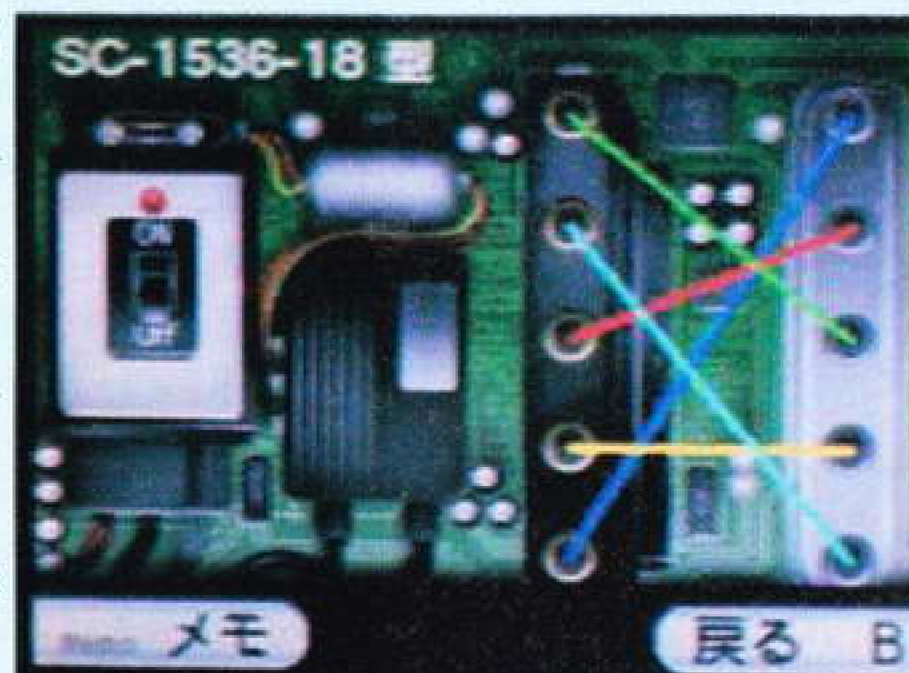
中心公园
移动→自然保护团体WOT，自动返回中心公园

中心公园
移动→コム·ドライ社前

コム·ドライ社前
移动→西村邸前

西村邸前
调查，西村邸周边
对话，诱拐事件のこと
对话，リナのこと
移动→センターパーク

中心公园
调查，ベンチ
上网，“企业团体→クロック时计工业所→时计を取り付けるまでの流れ→时计が坏れたらこちら”，在备忘录上记录下SC－1536－18型的线路配置。
调查，ベンチ，按照下图的连接修理好时计。
移动→驿前ロータリー



车站前交通台
问题：“どうする？”答案：“リナを说得する”
接到ケイ的Email
移动→GIS 解析室

解析室
对话,ブログの序盘について
对话,ブログの中盘について
对话,ブログの终盘について
对话，メールについて
上网，"生活→忍び寄る犯罪组织の影→ハンドレッドドラゴン"，提示出现
问题："犯人の目的は？"
答案："エクストラクターβ"
学のメールデータ和学のブログデータ入手
移动→西村邸前

西村邸前
问题："返す言叶は？"答案："学くんを助けたい"
对话,聞いてもらいたいこと
对话，お愿いしたいこと
道具，学のメールデータ
问题："诱拐された理由は？"答案："エクストラクターβ"
对话，押收されたパソコン
对话，协力することについて
道具，学のブログデータ
移动→コム・ドライ社前

コム・ドライ社前
收到ミスヅ的Email

本部长室
问题："どうする？"答案："理由を言う"

PROGRAM#2-4 Billionaire

搜查室
对话,フォルダロックのこと
调查，ノートパソコン

迷你游戏
一个简单的计算题，玩家选择若干数字（给出的数字是随机的），使所选数字的和等于100就可。
移动：西村邸前

西村邸前
收到ミスヅ的Email
问题："ハジマルが指すものは"答案："银行へのハッキング"

迷你游戏
在限定时间内，将小球送到5个地点。点击屏幕可以给小球加速，注意需要躲开防火墙的干扰。
问题："番号の意味は？"答案："仓库の番号"

PROGRAM#3 Encounter

リナがくれた杂志入手
移动→本部长室

剧情简介 GIS意外收到来信，信中告知：圣弗兰希尔医院由于电脑受到黑客入侵，引发了多起医疗事故。悟和理奈由此开始调查圣弗兰希尔医院。在医院中，悟发现一年前引进的医用电脑竟然都有着电脑病毒的存在，为了找出病毒的始作俑者，悟开始调查可能对医院产生憎恨的人群。

本部长室
问题："迟れた理由は？"答案："申し译ございません"
对话，调べること
对话，病院のこと
对话,コンピューターのこと
问题："任务は？"答案："コンピューターの调查"
差出人不明の手纸入手
移动→搜查室

搜查室
移动→GISメインルーム

GIS主房间



对话，足止めについて
对话，报告について
问题："ツールの名前は？"答案："エクストラクターβ"
对话,"Blitz"について
移动→外に出る

室外
收到ミスヅ的Email
上网，"地域情报→圣フランシル病院→交通アクセス"，提示出现。
移动→圣フランシル病院

圣フランシル病院
移动→综合受付ロビー

综合受付大厅
调查，受付
对话，コンピューターの件
对话，医疗事故について
道具，差出人不明の手纸
问题："GISとは？"答案：

"IT犯罪捜查组织"
对话，コンピューターの件
対话，医疗事故について

院长室
道具，差出人不明の手纸
移动，综合受付ロビー

综合受付大厅
问题："どう思う?"答案："悔しい"
移动→中庭

中庭
问题："どうする?"答案："助ける"
对话，青木について
对话，取材について
对话，交换条件について
上网，"个人サイト→有名人のう·わ·さブログ"，提示出现。
调查，ベンチ
对话，看护师长について
对话，院长について
对话，医疗事故について
问题："どうする?"答案："适当にごまかす"
证言入りのCD－R入手
移动→综合受付ロビー

综合受付大厅
移动→院长室

院长室
道具，证言入りのCD－R
对话，医疗事故について
对话，トラブルについて
对话，医疗システムについて
问题："トラブルとの关系は?"答案："关系ある"

综合受付大厅
移动→システム管理室

系统管理室
调查，医疗システム
给ケイ发Email
移动→综合受付ロビー

综合受付大厅
移动→GIS解析室

解析室
调查，ケイのデスク
对话，检出ソフトについて
ウィスル检出ソフトG入手
移动→GISメインルーム→外に出る→圣フランシル病院前→综合受付ロビー→システム管理室

系统管理室
道具，ウィスル检出ソフトG
解谜
选择K－01、K－06、K－08三个文件。
捕获したウィルス入手

解析室
道具，捕获したウィルス
问题："书き换えられたのは?"答案："电子カルテ"
移动→本部长室

本部长室
对话，任务报告
问题："病院では……"答案："トラブルが起きていた"
问题："トラブルの原因は?"答案："コンピューターの异常"
移动→解析室

解析室
对话，ウィルスのこと
对话，かわった特性について
移动→外に出る

室外
收到ミスヅ的Email
移动→圣フランシル病院前→综合受付ロビー→院长室

院长室



对话，犯人について
移动→中庭

中庭
对话，トラブルのこと
对话，心当たりについて
对话，从来的医疗系统
对话，导入した理由
移动→综合受付ロビー

综合受付ロビー
移动→外に出る

室外
收到バルデス的Email，上网"生活→スーパートイランドマネキン→次のページ"得知センターペーク正在举行主题活动
移动→センターパーク

中心公园
调查，イベント会场
对话，コンピューターのこと
对话，恨んでいる人物のこと
问题："どうする?"答案："情报を教える"
上网，"企业团体→医疗ミス被害者の会"，提示出现。
移动→圣フランシル病院前

圣フランシル病院前
调查，圣フランシル病院周边
对话，医疗ミスについて
对话，真奈美のこと
对话，トナカイの格好の理由
对话，容态が急变したこと

对话，裁判のこと
问题：“姫野和美が犯人？”
答案：“まだわからない”
收到ケイ的Email
ウィルス驱除ワクチン入手
移动→システム管理室

系统管理室
道具，ウィルス驱除ワクチン
迷你游戏
驱除病毒的迷你游戏，对触摸屏的画面进行左右卷轴可以找到病毒，接着需要用触控笔将病毒之间的连线去掉。如果在时间结束前没有清除完病毒，任务就会失败，所以推荐在游戏前先存档。

PROGRAM#3-2 Encounter

GIS 主房间
移动→本部长室

本部长室
问题：“呼び出された理由は？”答案：“院长の记者会见”
移动→GISメインルーム→外に出る

室外
收到ミズヅ的Email
问题：“何をしてあげる？”
答案：“リナをはげます”
移动→院长室

院长室
对话，记者会见のこと
对话，医疗ミス疑惑のこと
对话，发言取り消しについて
问题：“どうする？”答案：“まかせない”
对话，调查について
移动→综合受付ロビー→外に出る→システム管理室

系统管理室
调查，医疗システム
移动→院长室

院长室
对话，真奈美のカルテのこと
移动→综合受付ロビー→中庭

中庭
调查，中庭の样子
对话，沙那について
对话，困っていること
上网，“娱乐→季节の风景画展”，提示出现。
对话，季节の风景画展
对话，あのことについて
移动→综合受付ロビー

综合受付大厅
对话，记者会见のこと
对话，真奈美さんのこと
对话，江藤さんの居场所
移动→中庭

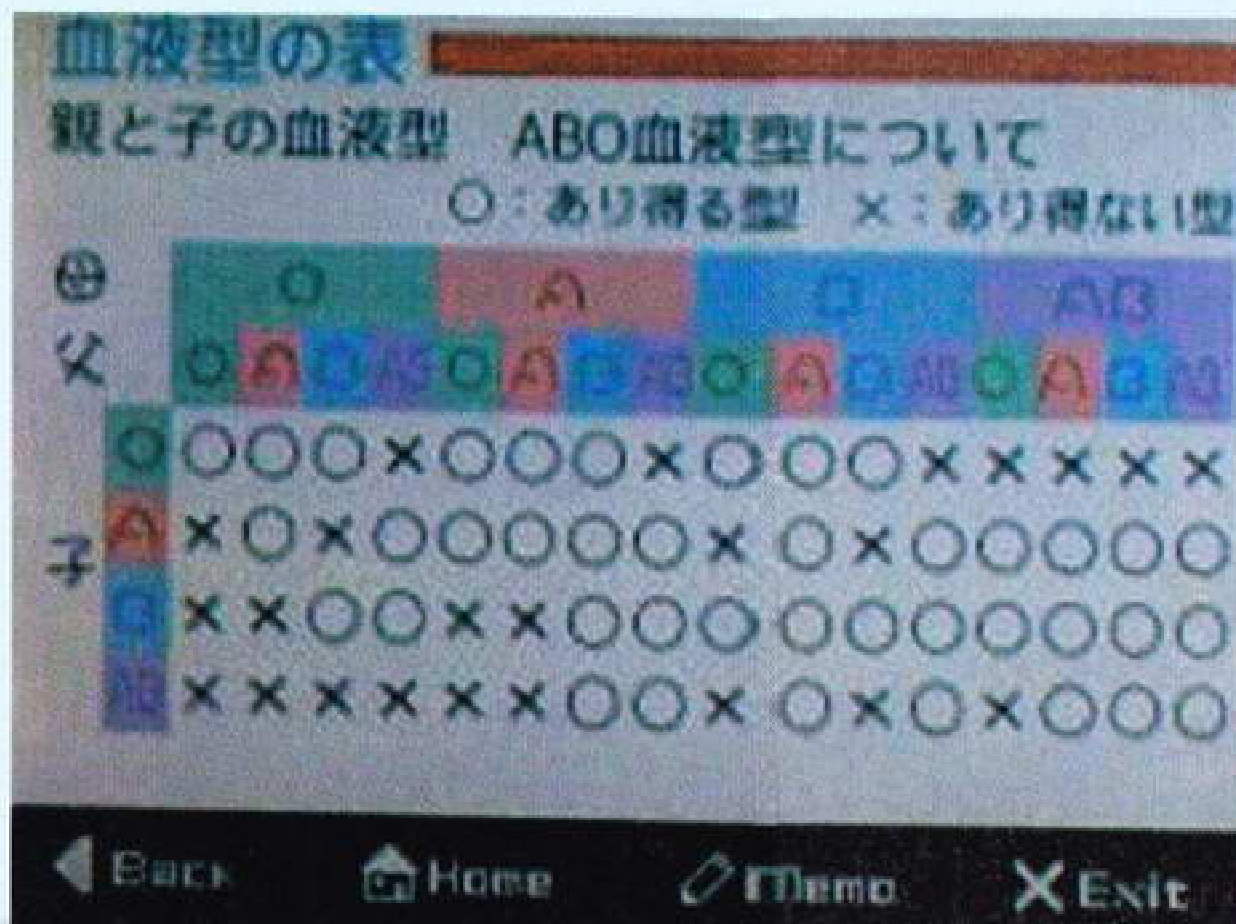
中庭
调查，花坛
对话，记者会见のこと
对话，真奈美について
对话，真奈美のカルテのこと
移动→202室

202室
对话，あのことについて
对话，真奈美について
对话，亡くなった时の样子
对话，一绪に游んだ时のこと
移动→外に出る

室外
问题：“どう思ってる？”答案：“おかしいと思う”
移动→驿前ロータリー

车站前交通台
调查，驿前ビル
对话，记者会见のこと
对话，真奈美のこと
对话，裁判のこと
对话，裁判用の资料について
问题：“役に立った情报は？”答案：“裁判用の资料のこと”
移动→院长室

院长室
对话，裁判用の资料のこと
移动→综合受付ロビー→中庭→システム管理室



系统管理室

调查，医疗システム
对话，ファルダロックのこと
上网，“个人サイト→人体の不思议→次のページ”，看到血型表，如图所示。
PS：这个血型表其实是完全符合现实的，对基因学比较熟悉的玩家在没有提示的情况，同样可以根据父母的血型来推测子女的可能血型。
调查，医疗システム，根据血型表填入符合的血型。
问题：“院长室を调べるには？”答案：“予定を书き换える”
调查，监视モニタ
移动→综合受付ロビー→院长室

院长室

调查，パソコン，需要输入密码。
上网，“个人サイト→宇宙游泳→こちら→スペースフライト 1 号”，得到密码 Spaceflight1
再次调查パソコン，输入密码“Spaceflight1”
问题：“どの记录を见る”答案：“诊疗カルテ记录”
问题：“どっちが正しい”答案：姬野さん达の话
问题：“气になる点は？”答案：“证人”

本部长室

对话，裁判の记录について
问题：“最优先任务は？”答案：“院长の发言を取り消す”
移动→外に出る

室外

病院で撮られた写真入手

家庭餐馆

对话，搜查状况について
对话，点滴について
对话，证人について
问题：“真奈美の死因は？”答案：“病院の医疗ミス”

PROGRAM#3-3 Encounter

病院

对话，江藤の居场所
道具，病院で撮られた写真
移动→中庭

中庭

对话，江藤の居场所について
对话，17日について
对话，花坛の花について
调查，花坛
上网，“个人サイト→花日记はなぶろぐ→次のページ”，提示出现。
问题：“江藤の行き先は？”答案：“お墓”
上网，“地域情报→ひいらぎ灵园→交通のご案内”，提示出现。
移动→センターパーク→ひいらぎ灵园

ひいらぎ灵园

调查，お墓
对话，墓参りのこと
对话，裁判の证言について
对话，ウソの证言について
对话，医疗事故の真相
上网，“コンピューター→Gloony コンピューター→次のページへ→次のページへ”，提示出现。
对话，回收したパソコン

パソコンリナイクルセンター

道具，リナがくれた周刊志
移动→废弃工场

废弃工场

调查，パソコンの山
问题：“识别する方法は？”答案：“PC の外装”
问题：“手がかりは？”答案：“シール”
调查，トナカイのシール

PROGRAM#3-4 Encounter

搜查室

移动→GIS メインルーム→外に出る→センターパーク→ひいらぎ灵园

ひいらぎ灵园

对话，パスワードについて
对话，山冈について
移动→驿前ロータリー→圣フランシル病院前→综合受付ロビー

综合受付大厅

对话，山冈について
对话，青木について
移动→中庭

中庭

对话，山冈について
对话，山冈の交友关系
对话，山冈の行方
对话，山冈が亡くなったこと
对话，ノイローゼの原因
移动→综合受付ロビー

综合受付ロビー

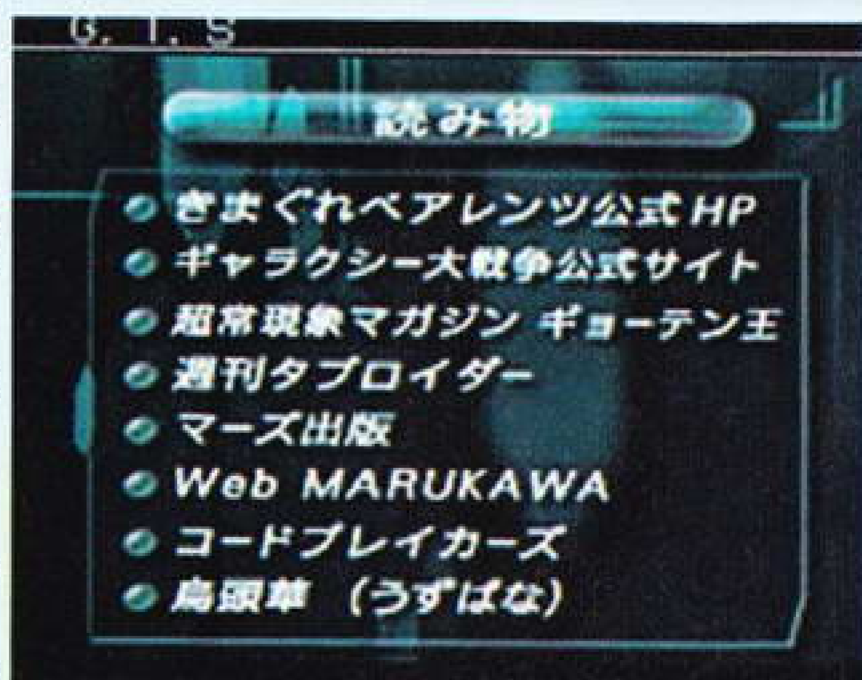
对话，山冈について
移动→院长室

院长室

对话，江藤について
对话，山冈について
对话，山冈が亡くなったこと
对话，ノイローゼの原因，得知两个关键点“山冈喜欢虫子”、“山冈的生日为1970年3月16日”
移动→外に出る

室外
上网，“生活→虫占い”，按照给出的公式计算，可以得到1＋9＋7＋0＝17，17×3＝51，51－6＝45，45的个位数字是5，所以该虫为テントウムシ。然后返回主页，按照“个人サイト→虫の巣→テントウムシのなかま”查找，得知该虫的英文名“ladybirds”。
移动→GIS搜查室

搜查室
调查，病院のパソコンデータ，输入密码ladybirds。
医疗事故调查报告书入手
移动→本部长室



本部长室
对话，真相の报告
问题：“真奈美の死因は？”
答案：“病院的医疗ミス”
问题：“真奈美の病状は？”
答案：“轻い肺炎”
问题：“急变した原因は？”
答案：“病院側の不注意”
移动→院长室

院长室
对话，真相について
道具，医疗事故调查报告书
对话，今朝の会见のこと
对话，あの女について
对话，あんなことについて
移动→综合受付ロビー→外に出る→センターパーク→ひいらぎ灵园

ひいらぎ灵园
收到ミスヅ的Email

PROGRAM#3-5 Encounter

迷你游戏
有一定难度的游戏，在限定时间内防卫5次Cable的入侵，点击色块中涂上颜色的部分即可。
Cable 1：没有什么特别，以普通方式点击就行。
Cable 2：通过连打把色块先变成普通方块，然后再以Cable 1的方式解决。
Cable 3：和Cable 2差不多，但是如果点击失败的话，色块会分裂成更多个。
Cable 4：点击失败的话，色块会加速入侵。
Cable 5：Cable 1~4的4种色块都会在此出现，建议优先消灭紫色色块。

调查：周围の样子
对话，ハッキングについて

PROGRAM#4 Return match

剧情简介
新日本飞机场向GIS发出求救，原来是该机场发生了飞机偏离航线的事件。经过调查，发现可能是有人利用远程操作控制飞机，导致其飞行失控。犯罪组织以飞机中的乘客为人质，要求日本政府以300亿日元赎回。悟找出远程操作的信号端，发现这起事件竟跟美国有着暧昧关系，他能够让乘客们安全返回地面吗？

リナの病房
对话，GISのこと
对话，爆弹について
对话，姬野について
问题：“Blitzは？”答案：“爆破に关与している”
移动→综合受付ロビー

综合受付ロビー
对话，上松院长のこと
对话，江藤さんのこと
对话，病院の状况について
移动→リナの病室→搜查一课→GISメインルーム→解析室

解析室
对话，解析室について
对话，ミミックウィルスについて
对话，“Blitz”追击のこと
移动→トレーニングルーム

训练室

对话，この部屋について
对话，爆弾のこと
移动→GIS メインルーム

GIS 主房间

问题："ここにいる理由は？"答案："Blitz の追迹"
对话，事件について
对话，依赖が来た理由
对话，パイロットについて
移动→外に出る

室外

收到"任务确认"Email
上网，"企业团体→新日本空港ホームページ→交通アクセス"，提示出现。
移动→驿前ロータリー→新日本空港前

新日本空港前

对话，空港にいる理由
对话，姫野和美のこと
对话，爆弾を渡した人物
移动→搭乘ロビー

搭乘大厅

移动→管制室

管制室

对话，旅客机について
对话，异变までの经纬
对话，现在の状况について
对话，オートパイロット
Email，ノイズ除去ツールない？
ノイズ除去ツール入手
移动→搭乘ロビー→管制室



对话，管制システムのこと
道具，ノイズ除去ツール

迷你游戏

将噪音消去，将音频控制拨到如图位置。
对话，现在の状况について
对话，操纵について
对话，气になる点について
问题："ルートを外れる理由？"答案："远隔操作されている"

GIS メインルーム

对话，要求について
对话，协力体制について
ハッキングツール入手
移动→外に出る

室外

收到ミスヅ的任务确认Email
移动→搭乘ロビー

搭乘大厅

对话，选择所有选项。
移动→管制室

管制室

对话，状况について
对话，通信
道具，ハッキングツール
问题："气になることは？"
答案："ノイズのこと"
移动→搭乘ロビー

搭乘大厅

上网，"コンピューター→ノイズによる机器障害"，提示出现。
移动→管制室

管制室

对话，198便について
对话，电磁波について
移动→整备场

整备场

对话，重太郎について
对话，198便について
对话，ノイズについて
对话，整备について
对话，コックピットについて
移动→センターパーク→搜查一课

搜查一课

对话，整备士について
对话，悩んでいた金のこと
对话，都合のついた金
问题："事件に关系あるのか？"答案："关系ある"
移动→水岛のアパート

水岛的公寓

上网，"个人サイト→ゲーマーズ 0896ブログ→次のページ→アーティストショップ 0896→ART GALLERY"，得知密码为 4 号的 CRAYMAN
调查，ノートパソコン，输入"CRAYMAN"
调查两次テーブル，谜の装置入手。
移动→GIS 解析室

解析室

道具，谜の装置
对话，复旧状况について
对话，装置について
问题："电波の发信源は？"
答案："米军の军事卫星"
移动→GIS メインルーム→搜查室→本部长室

本部长室

对话，任务报告
问题："持ち入まれた装置とは？"答案："别の电波受信装置"
问题："话しが闻けなかった理由"答案："何者かに杀された"
问题："受信していた电波は？"答案："米军の卫星电

波”
对话，里技について
移动→トレーニングルーム→米军卫星基地

米军卫星基地

对话，基地に入る方法
对话，さっきの会话の内容
移动→基地内

基地内

对话，スティーブについて
对话，バルデスのこと
对话，军事卫星のこと
移动→システム制御室

系统制御室

调查，卫星管理システム
上网，“个人サイト→军事を认知せよ→卫星绍介”，得知テンペスト对电波通信有好处。
再次调查卫星管理システム
调查テンペスト

迷你游戏

将图中方块闪光部分破坏。

PROGRAM#4-2 Return match

リナの病室

对话，若い男性について
对话，リナの容态について
问题：“Blitzの目的は？”答案：“わからない”
移动→外に出る→GIS本部长室

本部长室

对话，リナのこと
对话，ハイジャックのこと
移动→外に出る

室外

收到ミスヅ的任务确认Email
移动→搜查一课

搜查一课

对话，水岛の事件について
对话，两亲の证言
对话，店长の证言
问题：“证言した人物は？”答案：“姬野和美”
イレズミの绘入手
移动→GISメインルーム



GIS主房间

对话，バルデスの行方について
对话，复旧作业について
道具，イレズミの绘
移动→米军卫星基地前

米军卫星基地前

调查，见张りの兵士

基地内

对话，ハイジャックのこと
道具，イレズミの绘
对话，模样について

みんなの掲示板
みんなの掲示板
Part 1045
89：匿名さん
私の携帯コベットなんだけど・・・
また、つながらないよ・・・なんでだろ
90：匿名さん
ＨＡＴのほうがいい
91：匿名さん
でもＨＡＴ基本料金高いんだよなぁ

对话，组织について
对话，坏灭したことについて
移动→GIS本部长室

本部长室

对话，电话の内容について
对话，搜查报告
问题：“水岛と接触したのは？”答案：“外国人”
问题：“关联する事件は？”答案：“GIS爆破事件”
问题：“组织の名は？”答案：“ノイ・クノッヘン”
对话，エリア31について
对话，非常事态について
对话，乘っ取りについて
问题：“警戒を破った方法は？”答案：“ハッキング”
对话，突入について
对话，ハッキングについて
移动→搜查室→外に出る→搜查一课→圣フランシル病院前

圣フランシル病院前

调查，圣フランシル病院周边
对话，搜查の状况について
对话，模样について

问题："GISを爆破した理由は？"答案："捜査を迟らせるため"
对话，振入みのこと
问题："300亿圆が目的？"答案："违うと思う"
问题："なぜハイジャックを？"答案："おどろかせたかった"
问题："テンペストの特性は？"答案："电波通信能力が高い"
问题："接续できない施设は？"答案："エリア31"
移动→米军卫星基地

米军卫星基地前

对话，イレズミのこと
对话，出て行ったこと
对话，扫讨作战について
对话，米军基地にいる理由
调查，米军卫星基地前周边
移动→システム制御室

系统制御室

对话，ベンチプレスのこと
对话，バルデスのこと
移动→GIS本部长室

本部长室

对话，捜查结果について
移动→解析室

解析室

对话，复旧作业について
对话，ケイについて
移动→本部长室

本部长室

对话，エリア31について
对话，GISアメリカの作战
对话，マクロファージについて
问题："ハッキングをやる？"答案："やる"

FINAL PROGRAM#4-Final Return match

リナ的病室

移动→综合受付ロビー→外に出る

室外

收到Blitz的Email
问题："信じていってみる？"答案："行く"
上网，"地域情报→BERリフレイン→交通アクセス"，提示出现。
移动→BERリフレイン

BERリフレイン

调查，パソコン
收到Blitz的Email
和Blitz的对话答案如下：
HATの事件
コベット
大叶のニセ札事件
伪造ソフトのコピー
学くん诱拐事件
ハンドレッドドラゴン
GIS爆破事件
Blitz
ハイジャック事件
テンペスト
だまされていたこと
企んでいたこと
呼びつけた理由
する
对话完毕
移动→圣フランシル病院→リナの病室

リナ的病房

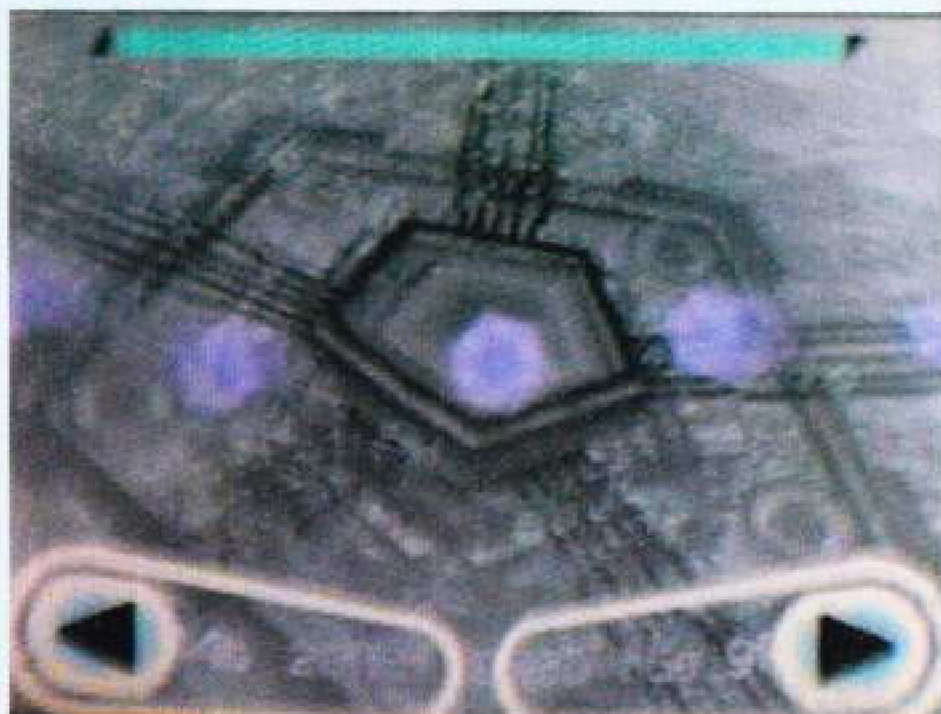
调查，花ビン
Blitzのディスク入手
移动→GISメインルーム

GISメインルーム

道具，Blitzのディスク

迷你游戏

用触控笔连续点击中央的弱点，敌方也会攻击我方，左右移动即可躲开。
问题："どうする？"答案："助けを求める"
问题："何を使う？"答案："小型パソコン"
对话，GIS爆破のこと
对话，水岛整备士のこと
对话，ハイジャックのこと
对话，扫讨作战のこと
对话，この场に来た理由
再次进行一场迷你游戏，跟之前大同小异。
收到Blitz的Email
输入密码"ATTACK"
收到Blitz两封Email



Ending

文 トム　编 胧月

ブレイブストーリー BRAVE STORY ボクのキオクとネガイ

本作以日本著名小说家宫部美雪同名小说的世界为舞台，导入了一个原创主角与小说中的人气人物在著名场景中演绎一段新的故事，这势必给新老玩家都能带来不一样的感觉。游戏充分利用NDS的特性，用大量新颖的谜题推动剧情发展，一步步将玩家带入《勇敢的故事》那引人入胜的异世界中。

勇敢的故事 我的记忆与祈愿
ブレイブストーリー　ボクのキオクとネガイ
◆NBGI◆AVG◆2006年7月6日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

系统介绍

操作

本游戏在操作上完全合理利用了触控笔的特性，在游戏中完全可以只用触控笔进行游戏。但是这对于一些传统玩家来说也许不太适应，而本游戏也体贴地保留了传统操作方式以照顾这部分玩家。

光标

红色分散状光标为可以到达或可以进行调查的地方；蓝色分散状光标表示可以进行版面切换的出入口。

界面介绍



1 调查模式
2 查看收集到的书页
3 对话
4 道具
5 存储进度

一周目剧情流程

序章 门

“搬家可真麻烦”，被搬家折磨得疲惫不堪的我满腹牢骚地说。虽然如此，可在我的努力下，东西也都基本搬完了。这时候，在一旁的妹妹却突然紧张地叫了起来：“这个……这个……”我转身看去，原来是她从我的柜子里找到了一本宫部美雪写的名为《勇敢的故事》的书，“果然，果然是在哥哥这里呀。”可是，我却对这本书一点印象也没有，妹妹不满地说：“这可是在中学的时候我从哥哥那里得到的呢。”

诚如妹妹所言，我中学的记忆都完全消失了，这到底是为什么呢？

“据说中学的校园在明天就会被拆除了呢。我想和哥哥一起再去学校看看。”

“唉？”

“一起去那里看看，说不定能取回哥哥那段消失了的记忆呢！”

真是个爱管闲事的妹妹呀！嘴上虽然这样说着，可是晚上我还是一个人来到了这座明天就会开始动工的学校。漆黑的夜给人一种不安的感觉，这里仿佛会发生什么似的。

我一边在校园里闲逛，一边试图找回自己的记忆——五年前母亲死后消失了的那些记忆。在一栋如“幽灵大厦”般的大楼里，我依然边走边整理着自己的思绪——当妹妹找到那本《勇敢的故事》时，我想起了些什么：其一，这本书是死去的母亲所买的；其二，这本书的主人公是一个叫“亘（ワタル）”的男孩，他因为对双亲的事感到苦恼而想改变那样的命运，于是他通过幽灵大厦里出现的门进入了一个被称为“幻界”的异世界。在读这本书的时候，我也坚信不管前方有多困难，只要勇往直前就一定能改变自己的命运。

砰！一声很大的响声将我的思绪拉回了现实世界——一群人正在围殴一个男孩，那男孩看样子已经快撑不住了，于是我大声地制止着那些打手们：“住手！”

“你说什么！你以为你是正义的同伴吗？”他们不屑一顾地说。

我依然坚定地说：“住手！”

这时候，外面响起了警报，这些打人者悻悻地逃了。然而获救的男孩那冷冰冰的话语让我想到了《勇敢的故事》中的美鹤（ミツル），而之后掉落在我脚边的一颗绚丽的宝玉更是坚定了我的猜测——眼前的这个男孩就是美鹤！

“骗人的吧？我现在一定在做梦。”这突如其来的一切都让我不敢相信。

美鹤却说：“这不是梦。你真的还没有放弃？关于取回记忆的事。”

在我点头后，美鹤将我带到了一扇透出魔幻气息的大门前：“看！如果不是强烈地想要改变命运，那扇门就不会出现。想改变命运就打开那扇门吧！”



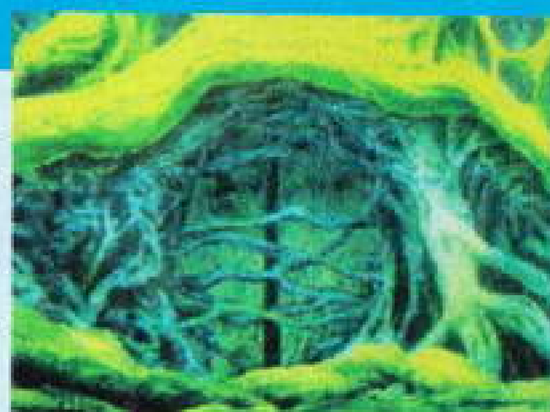
第1章 旅人的试炼

通过大门，我来到了一个陌生得让我惊恐不安的世界。就在我惊慌不定之时，随身带来的《勇敢的故事》却被风吹散了，一页页地四散飘落。

这时，一个自称幻界向导的怪人出现在我的面前：“答案得靠你自己去寻找。收集飞散的书页，也许你的记忆就能取回。通向幻界的道路就在那片“试炼之森”中，去其中的“试炼之窟”找找吧！一切就从那里开始。”

于是我转身进入了试炼之森，并在最深处找到了一张书页，可是却没有发现试炼之窟的影子。我只得一边往回走，一边寻找试炼之窟。功夫不负有心人，我在森林的第二个版面发现了一扇被藤蔓挡住的大门，清理掉藤蔓后，我拉开了它。

POINT 1 先上下移动触控笔以切断所有藤蔓，再次调查门后左右移动触控笔以拉开大门。



进入大门，里面是伸手不见五指的漆黑一片。突然，一片火光给这里带来了光明。这里有着四尊自称“通报命运女神，保护我方”的神像——黎明神像、黄昏神像、风雪神像、阳光神像，他们分别询问了我是否希望得到勇气、智慧、健康和快乐。回答完他们的问题后，他们让我在他们点燃的火焰熄灭前逃出洞窟。

时间紧迫，已经容不得我再有半点的犹豫。于是，为了自己的愿望，我在洞中四处寻找出口。

好不容易，我在神殿的右上方发现了一扇机关门，拉动机关打开大门后，新的道路出现在面前。

POINT 2 调查右边的机关后，上下拉动机关以开启大门。

这扇机关门后有许多个小房间，里面有着一个个的小金像，但是却还有一扇房门上着锁，看来这扇门就是关键之门了。得找到钥匙才行！



POINT 3 调查机关门后右边第一个房间中老虎金像前金钵，可以得到钥匙。

拿着找到的钥匙来到那扇关键之门面前，新的谜题出现——门锁的钥匙孔被挡住了。



POINT 4 将钥匙孔的位置留出来，然后插进钥匙顺时针旋转后大门开启。

大门开启后，又一扇火红的、微微透出点光芒的门挡在了我的面前。



POINT 6 这里的职业有两种：见习勇者和魔导士，由之前在试炼之窟对神像问题的回答决定。

他向我讲解了这个幻界和命运女神的事——这里是和我原本居住的“现世”所不同的世界，而从现世来到这里的人就被称为“旅人”，他们来这里都是为了找寻五颗宝玉以企求命运女神改变自己的命运，最后他还给了我一把勇者之剑和一颗赤之宝玉：“首先，以沙漠对面的卡萨拉镇为目标吧！你现在已经得到了旅人的武器，也能击退那些螺旋狼了。以自己的力量开拓自己的命运吧！”

POINT 5 调查门前的石碑，按照之前金像房间的顺序将硬币放入石碑中，前进障碍清除。



就这样，我从试炼洞窟中成功逃出。暂且先试着继续前进吧！刚向前走了不远，我就在地上一堆烧剩的木柴旁又拣到了一张飞散的书页。接着继续前进，在沙漠中我遇到了一只可爱的小狼，我忍不住摸了它一下。接着地面剧烈地震动了起来，一群凶狠的螺旋狼对我发起了攻击。没有武器的我简直就不堪一击，于是我跑回柴堆拣了一根树枝准备再次和螺旋狼决一胜负。可是，我的实力终究还是不足——很快地，我再次败北。



第2章 与伙伴的相遇

穿过沙漠，我到达了卡萨拉镇。这是一个繁华的小城镇，有着许多的商人，我就先在城里四处转转吧。在和卖水果的小贩交谈后，我又帮餐馆的老婆婆洗干净了盘子。

POINT.7：此时出现路线分支：

1.继续走到街道尽头遇到美鹤。

2.返回街道入口遇到亘。

遇到他们后可以选择与自己一起进行旅行的同伴，选择美鹤进入“信念之旅”；选择亘，进入“勇气之旅”。

分支1 信念之旅

然后在街道的尽头我遇到了美鹤，他居然邀请我和他一起旅行。然后从他口中得知有马戏团来到这个城镇，他让我去他们的帐篷进行情报收集。

在帐篷里，一个团员告诉我们在仓库前堆积的行李里可能混有宝玉。我们调查仓库前的箱子却找到了一张白纸，用蜡烛来回烘烤后，白纸上出现了古怪的文字——看起来这是一张幻界文字表。收下文字表后，我们在马戏团里面遇到了一个叫米娜的猫族少女，她可是这个马戏团的明星哦！可是现在她却遇到了麻烦事——团里的小火龙乔佐（ジョゾ）被两个人偷走了。

美鹤拒绝了米娜的求助后，我们走出了卡萨拉镇。向右走，我们遇到了一名老人，从他口里得知前面的遗迹名为“动物遗迹”，那里有一块无人能解开其秘密的刻着古怪文字的石碑。



POINT 8 来到遗迹，调查右上的石碑，依次按照鸟、象、鹿、虎的顺序按下机关后，遗迹的中央出现了向下的楼梯。

楼梯下是漆黑的一片，我们在这无尽的黑暗中循着动物的哭泣声找到了一只顶着探照灯的企鹅，它是从马戏团赶来寻找热门商品的。得到它的帮助后，我们终于能在这片黑暗中行动自如了。

这是一个阴冷的洞窟，一路走来都有刻着古怪文字的石头。最后我们来到了绿之宝玉的前面，而此刻在我们面前还有一条机关路。

POINT 9 根据之前雕刻文字的提示，依次踏着第一、三、二、二、三块石板走到了绿之宝玉跟前。

这颗绿之宝玉居然被我的武器给吸收了，看来它是选择我作为其主人了呢。





第3章 信念之旅 冰冻之都

从遗迹出来后，我们决定前往被称为"冰冻之都"的德拉·鲁贝西（デラ·ルベシ），据说那里有着宝玉的踪迹。于是，我们进入了通向德拉·鲁贝西的森林，然而这里却发生了火灾。

POINT 10 边触摸火焰，边向麦克风吹气以熄灭火焰。

火焰熄灭后，我看到远处闪耀着光芒，难道这是宝玉的光芒？我们急忙向着这道光芒进发。终于，我们在一块石板中发现了这些光芒的主人——一颗宝玉。

POINT 11 转动石板以拼合成上屏中石板的形状，注意一些细节特征哦！

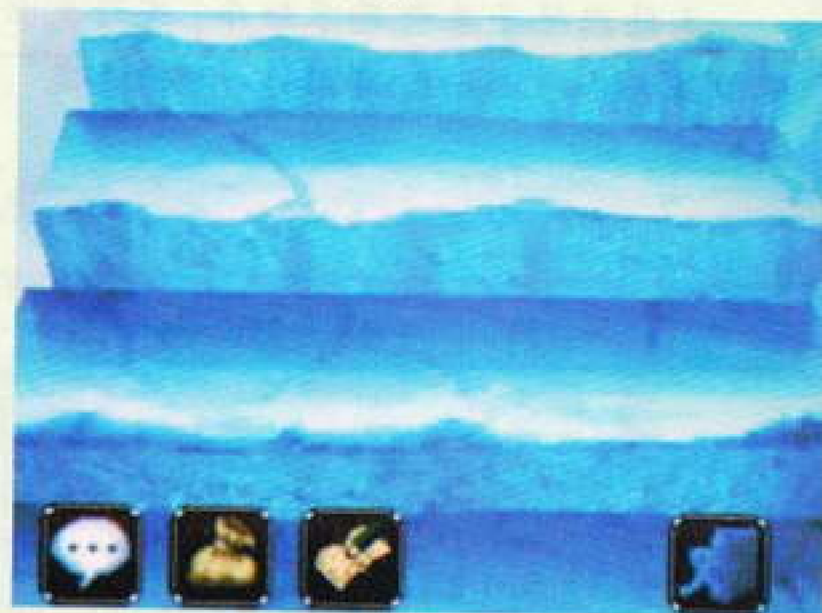
这颗宝玉直接被美鹤的杖吸收了，看来它选择了美鹤，真是太好了！继续前进不久后，我们来到了德拉·鲁贝西的脚下，我们居然要爬上这样雄伟的山崖，可真还有点害怕呢，不过也只能硬着头皮上了。

POINT 12 擦掉山脚石碑上覆盖的冰层，得到的信息是"き5ん 2け9"，也就是"きけん529"（危险 529），所以在爬梯子时要注意避开尾数为2、5、9的阶梯。

爬上梯子后，一座巨大的城门出现在我们面前，可是它却似乎没有入口。好不容易，我们在城门的下端发现了一个被冰封住的小门。敲开冰，我们进入了这座冰冻之都。

进入德拉·鲁贝西大厅后，在右边房间的火炉里能找到一块炭。





POINT 13 敲开大厅墙上的冰块，得到开启左上大门的提示。之后按照提示，从蓝色宝石开始按照顺时针方向触摸所有宝石后，大门开启。

我们在大门内的尽头找到了被坚硬冰块冻结住的宝玉，可是这次怎么也敲不碎这些坚厚的冰块，这时，之前拣到的那块木炭可派上用场了。



POINT 14 边对着麦克风吹气使木炭燃烧，边用木炭融化冰块。

这颗蓝之宝玉选择了我，这样我只差两颗宝玉就能见到命运女神了，而且我又找到了一页书页，一切都离我的目标越来越近了。下一个目标又是哪里呢？利利丝之镇！



第4章 信念之旅 斯拉之森

利利丝之镇是南边大陆最大的城镇，所以这里也许会有宝玉的消息，我们就先四处收集情报吧。

在桥上我们听说在森林发生火灾后，一个年轻的旅人和西司迪娜教堂的祭师一起沿着这个城镇离开了。年轻的旅人？难不成是亘？看起来他遇到了麻烦，我们得去帮他！

我们追到斯拉之森前，穿过这片森林就会到达托利安卡医院。而此时，我的意识却渐渐模糊了起来，母亲死时的懊悔感再次侵袭了我的心灵，接着，我倒了下去。昏迷中，我的意识依然被母亲之死所带来的懊悔感所占据，突然一个声音叫醒了我——是美鹤。看来这片森林中的气有摧毁人心智的效果。

进入斯拉之森后，我就在树洞里找到了一页书页，继续前进，我们更是在一堆被结界封住的木桩中间找到了白之宝玉。

POINT 15 找到相同颜色印记的木桩就能解除对应的结界。

解除结界后，美鹤取得了这颗白之宝玉，目前他已经有四颗宝玉了，而且我们更是因为这颗宝玉而得到了空间转移的能力。我们凭着这股力量达到了托利安卡医院，我们决定分头寻找亘的下落。

我一直前进，在道路的尽头看到了一扇被封堵了的门，而亘就在门的后面。于是我决定和他一起协力打开这扇门。



POINT 15 用剑敲击有动静的砖块可以将之敲落。

带着亘返回，我们遇到了美鹤，在亘与他寒暄的时候，一名祭师赶来。愤怒的美鹤几下就解决掉了祭师，而亘却对美鹤残忍的做法感到不满。“我没有和你争论的打算，我只是为了实现自己的愿望而选择自己所喜欢的手段罢了。”美鹤留下这句话后离开了医院。

夜晚，我独自劝说着美鹤，然而他依然固执地坚持为了改变自己的命运，他愿意牺牲任何人，而他现在将前往索雷布利亚寻找宝玉。



第5章 信念之旅 我的记忆

在索雷布利亚的街上，我发现了一个熟悉的背影——那是父亲的背影，可是我似乎是认错人了。也好，先打听下宝玉的下落吧：“你听说过宝玉的事吗？”

“宝玉？不知道呢。”男人迷茫地说，“不过高价的东西都在城中心，那里也有着‘水晶’。几年前听说过它的事情。不过，你还真像当时的那孩子呢。”

男人离开后，我在地上捡到了一页他落下的书页。

另一边，美鹤正在向这个国家的公主——佐菲询问这个国家所传承下来的暗之宝



玉的下落。据佐菲说，这颗暗之宝玉存在于“决坏之间”中，然而到现在为止，进去了的人都还没有得到它——包括佐菲自己在内。而且这颗暗之宝玉和魔族一起被封印着，一旦触动它的话，魔族将倾泻而出，最终将导致这个世界的灭亡。

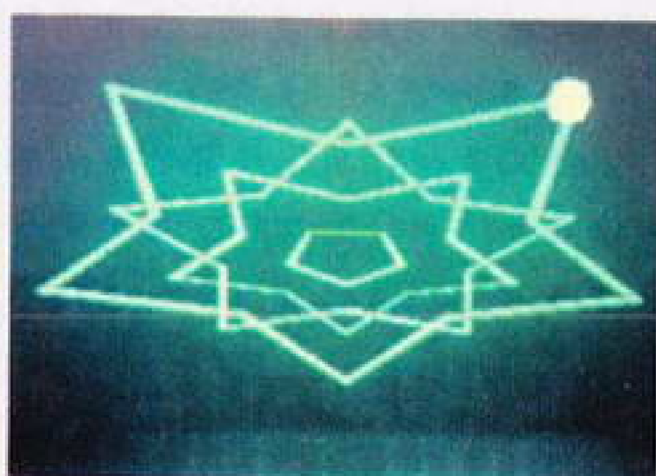
回到我和亘这边，街道上突然骚动起来——一只巨大的怪物正在摧毁这个城镇，而它的指使者居然是美鹤！看着受伤的无辜居民，我发誓一定要阻止美鹤！带着这股决心毅然前行，一扇被魔法阵封印了的大门挡在了我们面前。

POINT 17 对照上屏魔法阵光点的顺序点击下屏的魔法阵，建议把上屏反过来看。

第一个魔法阵点击顺序：上中、右下、左上、右上、左下

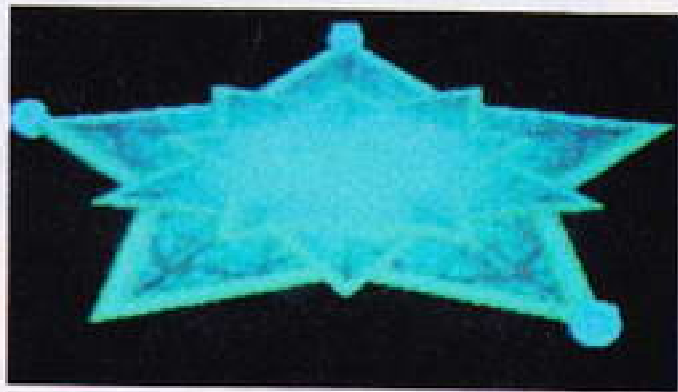
第二个魔法阵点击顺序：下中、左上、右下、左下、右上

第三个魔法阵点击顺序：上中、右下、左上、右上、左下



解除魔法阵后，一段阶梯在星光照耀下出现在我们面前。顺着阶梯走上去，我们看到了在暗之宝玉前站着的美鹤，他面对我的阻拦，只是冷冷地说：“我不过是做了你以前做的一切罢了。看看这个吧！”

看完美鹤丢过来的两页书页，我想起了什么——我以前来过这个幻界，并且为了得到暗之宝玉而给这里带来了无尽的战争。而且我也慢慢记起了发生在美鹤身上的惨剧——美鹤的父亲将背叛自己的妻子、妻子的情人和女儿都杀死后，自己也自杀了，美鹤一家从此家破人亡。



“住嘴！不要让我听这些事！”，美鹤激动地嚎叫起来，“绫，现在就让我把你复活吧！”

激动的美鹤敲碎了封印暗之宝玉的水晶，将其取了出来。集齐五颗宝玉后，命运之塔出现，而魔族也涌到了镇上。

继续向命运之塔顶端进发，一个和我一模一样的人出现在我的面前——他是我的影子：“为了改变自己的命运而来到这个幻界，你不是和美鹤一样吗？”

“不一样！”

“为了改变自己的命运，其他的怎么样都行，不是吗？”

“最初我的确是那样想，但是现在不一样了。”

“那么就让我看看到底有何不同吧！”影子挥剑砍了过来。

在战斗中，我领悟到了影子所要传达的意思——无论是为了自己而牺牲幻界，还是为了幻界而牺牲自己，这些都是自己的心的选择。谢谢！接下来的，我会自己抉择。影子渐渐消失，只在地上剩下了一颗白之宝玉和一页书页。还差一颗宝玉了，于是我以美鹤手中的暗之宝玉为目标继续向上前进。

在地上，我发现了奄奄一息的美鹤。看样子，他是败给了自己的影子：“我失败了，我将会死在这里，命运也将不能改变了。但是如果是你的话，一定可以改变命运。拿走这颗暗之宝玉吧！如果它与一个旅人的武器相适合的话，就会出现一把退魔之剑，而这把退魔之剑就是见到命运女神的最后一把钥匙了。”

为了解救这个幻界，我将美鹤交给亘照顾，独自一人继续前进。在一座冰桥上我再次遇到了之前自称幻界向导的怪人：“好久不见了，旅人呀。你在见女神前可要想考虑好你的愿望哦。你是为了什么而来到这个幻界呢？”

回答了他的问题后，他再次语出惊人：“女神只能实现一个愿望，但是有实现所有愿望的方法——那就是毁灭女神，和我一起支配现世。来吧！毁灭女神！”

最后在命运女神面前，在退魔之剑光芒的映射下，我说出了我的愿望。

POINT 18 信念之旅通关后，追加真实之旅、DS下载游戏模式。

分支2 勇气之旅

在镇口我遇到了一个男孩，从他认识美鹤这点可以推断出他就是《勇敢的故事》的主角——亘，可是他却一点也不知道《勇敢的故事》。我接受了亘的邀请，和他一起开始了寻找宝玉的旅行。接着，从他口中得知有马戏团来到这个城镇，我们决定去他们的帐篷进行情报收集。

在帐篷里，一个团员告诉我们在仓库前堆积的行李里可能混有宝玉。我们调查仓库前的箱子却找到了两个打火石和一张白纸，用蜡烛来回烘烤后，白纸上出现了古怪的文字——看起来这是一张幻界文字表。收下文字表后，我在脚边拣到了一颗炸药，看来是马戏表演所用的小道具吧。接着，我们听到帐篷里传来动物的鸣叫声，进去看看吧。

走进帐篷，我们发现两个人偷走了什么小动物，这时我们决定选一人去营救那只小动物。然而前去营救的人却被误认为犯人而遭到逮捕。我和亘决定利用之前拣到的打火石点燃炸药把监狱墙壁炸开后逃跑。

POINT 19 选择前往营救的人物将被误认为犯人而遭到逮捕。逮捕角色不同，在营救行动中的任务也就不同。

亘被逮捕：调查监狱的外墙，碰撞打火石点燃炸弹。

“我”被逮捕：调查监狱墙上的窗户，把打火石给亘丢出去。

其中，当“我”被逮捕时，可以在监狱里发现一页书页。

逃出来后，我们发现被逮捕者的旅人的证明都被拿走了，我们还得将它们取回来。于是我们再次从监狱进入警察局中，在我们面前有一个大大的保险柜，被拿走的东西应该就在里面了。

POINT 20 先从书柜的纸条上得知保险柜密码，然后用此密码可打开保险柜。

从保险柜里取回装备后，我们刚走出监狱就遇到了女警察卡兹：“我就知道你们一定会来取回武器，所以我才在这里等着。”



“我们真的不是犯人！”

“不是犯人，那为什么要逃？”

“我们必须要为了见到命运女神而继续旅行。”



卡兹的语调柔和了不少：“你们是旅人呀。”接着，她告诉我们，在和马戏团联络后，他们也觉得犯人另有其人。那么请让作为惟一目击者的我们去逮捕犯人吧！

“好吧。但是，在那之前你们得把被你们弄坏的墙壁修好。那就拜托了！”

POINT 21 调查墙壁的破洞，旋转碎片到图中角度，然后进行拼合就可修补好墙壁。

修好墙壁后，我们到警察局中向卡兹交差，她给了我们一架望远镜以查找真正犯人的踪迹。





第3章 勇气之旅 寻找真犯人

我们来到真正犯人藏身的教会前，怕打草惊蛇的我们决定用卡兹给的望远镜先观望下。

POINT 22 将望远镜的调焦器顺时针旋转几圈后，可以完成调焦。

用望远镜确认犯人在这座教会中后，我们赶紧走进了教会，可是里面却空无一人，看来这里面一定有暗道。四处寻找一番后，我们在地上找到了一盏灯和一页书页，接着又在祭坛前发现了一串脚印，这里定有蹊跷！

POINT 23 顺时针转动祭坛一周后，暗道出现。然而里面一片漆黑，于是又用打火石将灯点燃后才能进入。

进入暗道后，一堵巨墙挡住了前进之路。

POINT 24 旋转碎片到图中角度，然后进行拼合就能拼合好这块石板。之后按照石板上的提示，将石板下面的灯芯点燃后，大门开启。

继续前进不久，第二堵巨墙出现在我们面前，又是拼图游戏。





POINT 25 旋转碎片到图中角度，然后进行拼合就能拼合好这块石板。之后调查石板下面的机关，按照石板上的提示对着麦克风吹气以开启大门。

通过大门后，我们在前面的洞里发现了一个帐篷。帐篷中就是犯人和被盗走的小火龙乔佐了，是要先救出乔佐，还是先逮捕犯人呢?





POINT 26 选择第一项是救出乔佐，第二项是逮捕犯人。选择第一项需要绕到帐篷后面拔除钉子，掀起帐篷，才能进入。选择第二项只需要对着麦克风吹气即可。

突然，水里冒出了巨大的怪物。此怪物的弱点是它的头部，连续攻击其头部三次可削减其生命力。知道此弱点后，自然轻松战胜了这个庞然大物。面对我们强大的力量，盗贼也都束手就擒。这时卡兹赶到，她充分赞扬了我们的义举，并授予了我们作为高地人证明的护手；获救的乔佐也给了我们一个火龙角笛作为答谢——据说这是一吹响就能召唤来火龙的重要道具，虽然只能用1次。

之后，我们发现水中有什么在散发着光芒，捞起来一看，是一颗宝玉，而按照宝玉的指示，我们的下一个目标为德拉·鲁贝西。

就这样，我们到达了德拉·鲁贝西的巨大的城门前。

POINT 27 至此之后请参看“信念之旅“第三章。

第4章 勇气之旅 陷阱

利利丝之镇是南边大陆最大的城镇，所以这里也许会有宝玉的消息，我们就先四处收集情报吧。

在桥上我们听说有传言说之前的森林大火是有人蓄意放火，而且大火熄灭后有魔导士从山上下来，而且还是西司迪娜教堂的祭师亲眼看到的。魔导士？难不成是美鹤？接着，我们在西司迪娜教堂前，从那里的祭师口中得知犯人是一个有着美丽的娃娃脸、拿着宝玉的魔导士，他为了得到宝玉而将森林中的一切都烧了个精光。不会错了！一定是美鹤！

在我们的请求下，祭师将我们带到了美鹤受伤后所在的达托利安卡医院。亘还是无法相信美鹤居然会做这样的事，他依然认为其中有什么误会。祭师指着前方说："就到这间医院中直接听他说吧。"

在祭师的带领下，我们走进了所谓的病房，但是这里却并没有美鹤的身影，更糟糕的是，当我们进入这间空无一物的房间后，大门就关闭了，外面传来了祭师得意的话语："居然被这么简单的陷阱抓住了，旅人们呀，就先在这里呆着吧！"

这一切居然都只是陷阱，我们得想办法出去才行。这时，外面传来了熟悉的声音："居然被敌人的陷阱困在这里了。愚蠢的家伙呀，本大爷会被小小的火苗烧伤吗？"

POINT 28 用剑敲击有动静的砖块可以将之敲落。

是美鹤！于是我们协力从这里逃了出去。之后，美鹤干掉了赶来的祭师，但是他残忍的手段让亘相当不满。

美鹤离开后，我们又返回到利利丝之镇以收集宝玉的情报。在西司迪娜教堂前，我们从居民口中打探到西司迪娜教堂的大门司教知道很多秘密的事情，于是我们决定到西司迪娜教堂一探究竟。

POINT 29 敲落女神像座左边第二个浮雕后，出现秘道入口。

步入秘道，映入我眼帘的是一艘艘的战舰，而此刻，大门司教也带领着人马前来抓我。就在这危机之刻，亘找来了卡兹等人做救兵。他们帮我拖住其他敌人后，我的任务就是大门司教了！

POINT 30 对付大门司教，需要抓住时机将他的魔法反弹给他。

战胜大门司教后，他因为自身魔力的反噬而化为了灰烬，只有一颗宝玉从他的杖中落出，真是自作自受呀！接着，为了帮卡兹调查清楚大门司教的企图，我和亘前往其房间进行调查。拼好其房间柜子上的拼图后，我们一行为了追赶美鹤而来到了索罗之港，这里有着许多做偷渡生意的船，而我们也打算从这里找船尽快前往美鹤所在的索雷布利亚——那里的暗之宝玉是和魔族封印在一起的，一旦封印解除，这个幻界将面临被魔族所毁灭的威胁。而那颗暗之宝玉却是我们三人要实现愿望的必要物品，当愿望与幻界命运想冲突之时，我和亘都毅然选择了幻界的命运。

然而进展却不太如意，前去找船的卡兹一脸失落地走了回来。这时，我想起了那个能呼唤火龙的角笛。在笛声中，巨大的火龙从天而降，它们将带领我们前往美鹤所在的索雷布利亚。

POINT 31 勇气之旅第五章和信念之旅第五章基本相同，不同的是，在美鹤破坏掉暗之宝玉封印后，"我"也从水晶的碎片中看到了母亲因车祸而死的场景。

勇气之旅通关后，追加复活之旅、DS下载游戏模式。

二周目

二周目追加的真实之旅和复活之旅是和一周目不同的路线，这将对故事进一步进行补充，这两条路线的进入方法为：

真实之旅 —— 一周目发生分支处，前往街的尽头后选择第二项；

复活之旅 —— 一周目发生分支处，前往街的入口处选择第二项。

二周目就留给玩家你去欣赏了，毕竟剧透太多是不好的。

文 meteorsyd 编 铭风



火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队
NARUTO RPG3 灵兽VS木ノ叶小队
◆TakaraTomy◆RPG◆2006年7月13日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

"《火影忍者RPG》系列"的第三弹。本作采用了原创剧情，在加入新敌人的同时又有大量动画中的人气角色可以使用，并在战斗中加入了更多的语音。光是看着那些熟悉的角色喊出自己拿手的技名，就足以让《火影》的爱好者们热血沸腾了吧。相对于前两作，游戏的系统和音乐都愈加成熟，还第一次加入了Wi-Fi的网络功能，使玩家可以在网络上使用自己培养的角色与他人一决高下。准备好迎接最高难度任务的挑战了么？让我们再次进入《火影忍者》的世界吧。



基本操作	
十字键	控制
A键	确定 ／ 对话
B键	取消 ／ 按住可加速移动
X键	菜单 ／ 战斗中为换人
Y键	当前的任务提示 ／ 战斗中为移动
L/R键	战斗中可用来旋转选项条
Select键	站在有木叶标志的恢复点上按可以存盘
Start键	菜单

菜单说明	
どうぐ	查看、使用物品
じゅつ	忍术，使用辅助忍术
そうび	装备，选择装备
しのび札	忍札，装备忍札
じんけい	阵型，设定战斗阵型
ステータス	查看人物状态
ユーザー	个人资料（Wi-Fi对战用）
メンバー	小队选项
たいちょうせってい	队长选择

阵形

战斗时，敌我双方都有一个可以移动的范围。分前、中、后三排，每排有4个站位，也就是共12个位置。其中角色所在的竖排位置会影响该角色的攻防，一般来说在前排的话攻击力会得到提升，而防御力则会下降；越往后排则相反。另外，不同种类的武器对所处排位的攻击力加成也各有不同。投掷类武器受位置影响较小，而近战类兵器则影响很大。站位的另一个关键之处在于躲避敌人的强力忍术，忍术都有固定的释放范围，因此如何利用站位来避免同时受到强力忍术的攻击也是必须要考虑的。

而当小队3人处在特定的位置上时会形成阵形，此时会带来如攻击力提升等各种有利的辅助效果，因此如何合理使用不同阵形，对战斗无疑是相当有帮助的。

进攻阵势：
三人在竖列上站成一排。
附加效果：
小幅提升全员攻击力。

例：
○○○
○●○
○●○
○●○

防守阵势：
三人呈向左箭头状前后排列。
附加效果：
小幅提升全员防御力。

例：
○●○
●○○
○●○
○○○

保护阵势：
三人呈向右箭头状前后排列。
附加效果：
防止中毒、黑暗等异常状态。

例：
○●○
○○●
○●○
○○○

速攻阵势：
三人处于同一横排上。
附加效果：
全员小幅提升速度。

例：
○○○
●●●
○○○
○○○

组织阵势：
三人从左上至右下斜向排列。
附加效果：
攻击时会按从前到后的顺序依次进攻。

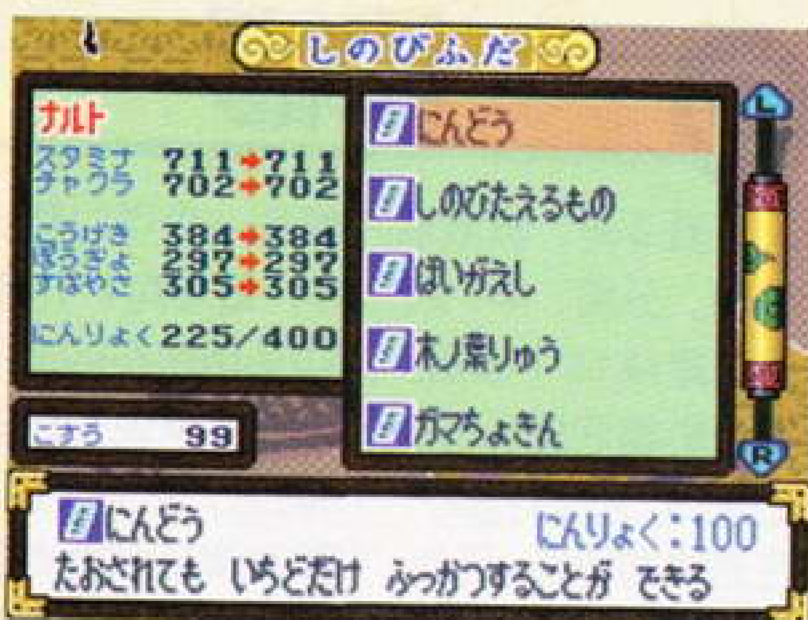
例：
●○○
○●○
○○●
○○○

水火阵势：
三人呈左箭头状前后排列，当中空开一排。
附加效果：
小幅提升全员水火属性抗性。

例：
○○●
●○○
○○●
○○○

注：图示中给出的站位只是举例，只要能够排出相同的形状就能组成阵形，而对前后和上下的位置没有要求。

忍札



看过原著的人多少都会被其中多种多样的忍术所吸引，这也是火影最大的魅力之一。本作中同样有相当多的忍术可以使用，但光依靠升级只能学到相当有限的部分。那怎么才能学到更多的技能呢?

游戏中有一种叫作忍札（しのび札）的道具，装备在角色身上的话就能获得到相应的能力。忍札的种类和数量很多，有的可以提升能力，有的则能学到技能。因此忍札是培养角色的重要途径。不过忍札有忍力（にんりょく）设定，所装备的忍札所需忍力之和不能大于角色本身所具备的忍力。忍力的上限可以通过提升级别来增加。

战斗

こうげき	攻击
じゅつ	忍术
いどう	移动
どうぐ	道具
ぼうぎょ	防御
こうたい	换人
にげる	逃跑
もどす	收回召唤兽 （使用召唤后才会出现）



战斗时的选项既可以通过按键选择，也能通过触摸屏直接确定。小队中总共可以编排4人，但战斗时只能3人同时上场，在我方行动时可以选择人物交换。而每一轮行动时，都可以先使用移动指令来转换位置，这并不消费回合数，并且能反复选择。

在发动忍术时，下屏会出现标识，这时通过不同的操作可以提升忍术的威力及成功率。可以在触摸屏和按键两种控制方式中任选其一。

精确控制力量型

下屏操作：不停旋转，使力度槽在时间结束时保持在红色区域内。

按键操作：不停点A以延迟力度槽的衰减。

旋转型

下屏操作：根据显示的方向转动，使力度槽充满。

按键操作：按显示的方向，旋转方向键。

蓄力型

下屏操作：不停旋转使力度槽充满。

按键操作：不停点A使力度槽充满。

（要注意的是这种状态下的威力提升是要以消耗更多“查克拉”为代价的，因此一味地提升威力并不可取。）

此外游戏中还有召唤术，使用后全员撤退，只留召唤兽在场上战斗。召唤兽不能移动和使用道具，因此战斗难度很大，用来挡敌人的强力忍术不错（消耗品……）。召唤后可以选择“もどす”收回，并可再次召唤。但如果召唤兽被敌人打死，那本场战斗时就无法再度召唤。

除了战斗中的召唤兽外，游戏中还有一些用于解谜的小召唤兽，在剧情中得到之后就能在地图画面使用了，选择鸣人使用忍术就会出现。

よせべット・ミニカツユ	纲手给的迷你蛞蝓，在毒沼上移动不会减少体力。
よせべット・トントン	纲手的小猪，能够撞坏地图上的小石头。
よせべット・パックン	卡卡西给的忍犬，召唤后会在迷你游戏中出现。
よせべット・ガマ吉	自来也给的蛤蟆吉，可以跳上高台。
よせべット・ガマ龙	自来也给的蛤蟆龙，能够渡过水中有有岩石的浅滩。

木叶小队，S级任务始动！

往日平静的破邪之谷，突然出现三个扮相奇怪的人。三人来到谷内深处的洞穴面前，轻松地解开了守护着洞穴的封印，随之而来的，是一阵响彻天际的咆哮……

谷内的村庄刚刚被火焰洗劫，残破不堪。村长ヒノキ听到了异响，带着孙女ナズナ匆匆赶来，从幸存的居民那得知有三个忍者不顾村民的阻拦，正执意前往封印洞穴并放火烧村。村长在听了情况感到一阵恐慌，因为谷内山洞里封印着的是传说中的灵兽，一旦开封后果不堪设想。为了以防万一，ヒノキ把祖传的破邪之镜交给了ナズナ，并让她同村民一起逃走。但担心爷爷安危的ナズナ却一路跟着爷爷来到了洞口。此时的封印之洞已经弥漫着惊人的邪气，ヒノキ看到事态已经超出控制，便吩咐ナズナ立即前往木叶之里求助。但不曾料想到状况的ヒノキ意识渐渐被邪气控制，开始攻击ナズナ，而ナズナ则因为拿着破邪之镜的关系没有受到影响。为了不伤害自己的孙女，ヒノキ用仅存的意识来到崖边，跳了下去。

木叶之里的入口，刚执行完任务的鸣人、小樱以及带队上忍卡卡西正准备回村子好好地吃一顿拉面庆祝完成任务，ナズナ突然从边上的森林中跑了出来，与鸣人撞了个正着。急着前往木叶的ナズナ匆匆说了声道歉就立刻起身往村口跑去，但不料解放灵兽的三个忍者其中一人带着手下出现在了ナズナ面前。无奈的ナズナ只有向鸣人求助，看不惯欺负弱小的鸣人立刻冲上前去，但却被一拳打倒。在卡卡西的指挥下，小樱也加入了战斗。

CHECKPOINT

战斗教学，主要是介绍各个指令功能，并了解移动到前后排对攻防的影响。很容易就能取胜。

挟制着ナズナ的敌人首领见手下被打败，正准备亲自上阵，不料被卡卡西钻了空挡，绕到了背后。此举不仅解救了ナズナ，还对敌人构成威胁，让敌人撤退了。

被救下的ナズナ在得知鸣人等人就是木叶的忍者时立刻把破邪之谷的情况告诉了众人，并希望能够向火影求助。来到火影的房间，ナズナ把事情完完全全地告诉了纲手。原来破邪之谷自古以来封印着一只灵兽，灵兽所释放的邪气具有控制人邪恶面的能力，并且其本身的力量也相当可怕，如果将其解封势必会造成巨大的影响，现在惟一的方法就是找到5面破邪之镜，控制灵兽的力量并再次将其封印。在听完情况后，意识到事态严重的纲手立刻派鸣人和小樱前往破邪之谷调查那的情况。交谈中，自来也突然出现，表示愿意和鸣人一同前往，并给了鸣人召唤癞蛤蟆吉（ガマ吉）的忍札（需装备），通过实战教授鸣人关于召唤兽的控制。于是，在接过第一面破邪之镜后，小队立即前往破邪之谷执行新的任务。



出村后按ナズナ的指示一路往右方走，最后来到一山崖前。正当大家以为是不是走错地方的时候，ナズナ告诉鸣人这里正是前往破邪之谷的道路，只要将两边的火点燃就会通道出现。听到要点火，自来也也来了兴

致，抢着要自己释术。

CHECKPOINT

在下方出现文字提示后，对着麦克风吹气就能点火。值得一提的是如果故意不吹气而失败三次的话，按耐不住的小樱会“爆发”。

进入山洞后是迷你游戏，操纵鸣人在强制移动的画面中收集卷轴和物品，注意避开动物。按A跳跃，前后可以控制位置。

当鸣人等人来到破邪之谷的时候，这里已经完全被邪气被覆盖。在调查了被毁的建筑后，向自来也报告，接着来到封印之洞的入口。这里的邪气浓度比村子中的还要严重，冒然深入只会有去无回，因此自来也决定先回木叶之里再做商议。但当众人来到村口的时候，却遇到了企图解放灵兽的三人众伏击。敌人自称为“无”，由幻将（ゲンショウ）领导，邪光（ジャコウ）以及之前在村口遇到过的六角（ロシカク）三人组成。对于持有破邪之镜的鸣人等人，幻将看出了众人的来意，打算在这里消灭众人。鸣人禁不住挑拨也正准备动手，但自来也认为这里的环境非常不利，因此用瞬身术将大家带离了战场，按原计划先返回木叶。



从破邪之谷归来的鸣人等人，将状况汇报给了纲手。事到如今，惟一能镇住扩散的邪气的方法就只有使用破邪之镜。纲手认为现在找齐五面破邪之镜刻不容缓，但镜子的下落却不得而知。幸好从ナズナ那得知，硫磺谷中有一面破邪之镜存在。于是纲手便鸣人等人立刻前去硫磺谷寻找藏在那的第二面破邪之镜，并派“猪鹿蝶”小队共同前往执行任务。而自来也则去搜索其它几面镜子的下落。

从村口的路牌上可以得知硫磺谷位于木叶的西北方。先径直往左方前进，在过了一条河后一路向上就能来到硫磺谷。先从左边的入口进入，来到底层启动机关后返回，再往右边会发现有个洞口被岩石堵住。正当鸣人不知所措的时候，鹿丸决定让丁次来破坏岩石。在下屏出现提示后顺序转动就能让丁次使出肉弹战车突破岩石。继续深入，来到一处道路发现被河流挡住了去路，而对岸的墙上则有一机关。这时正好有一条狗跑来，报着试一试的心理，鹿丸用影子模仿术控制小狗（用触控笔在两者间划一条线）启动了墙上的机关。果然一座桥出现在了河面上。当众人来到对岸的时候六角再次带领手下出现，虽然小队尽了最大努力，但仍然被其强大的忍术一招击溃（对六角造成一定伤害后他会释放“激龙掌”，全员999伤害）……正当六角准备下杀手的时候，幻将的手下出现并命令六角立刻回到破邪之谷协助解放灵兽，众人因此幸运的躲过一劫。

醒来后，队员们重新整顿队伍前进，在后面的房间里发现了被供奉着的破邪之镜。正当鹿丸考虑是否会有陷阱的时候，鸣人已经上前把镜子给取了下来……一阵剧烈的震动伴随着强光随即而来。当强光消失的时候，大家发现已经离开了山洞，来到了森林之中。正当大家疑惑之际，出现了让鸣人大吃一惊的敌人——本该在波之国一战中死去的再不斩和白竟然再次站在了自己的面前。又一阵强光，众人被转移到了波之国的大桥上。虽不知道这究竟是不是梦，但敌人的攻击却是真实的，于是一场战斗在所难免。

CHECKPOINT

敌人的忍术非常强劲，且范围很广，因此最好先将队员分散，在使用了加防加攻等辅助技能后，再上前与其一绝高下。也可以使用

鹿丸的技能封印敌人的忍术或行动，只是成功率不高。

在打败了再不斩和白后，又一阵闪光，将大家带回了硫磺谷。原来刚才出现的是破邪之镜所折射出的在鸣人内心留下深刻印象的事……

得到了第二面镜，众人回到木叶之里向纲手报告。刚好纲手那得到消息，在水晶溪谷中也有一面破邪之镜。正当小队准备前往那里的时候，伊鲁卡出现在火影的面前，报告三名下忍在水晶溪谷执行任务时失踪。当听到失踪的人是牙、志乃和雏田的小队时，鸣人又开始按耐不住了。在从纲手那得到了可以在毒沼上移动的迷你蛞蝓后，一行人随即朝水晶溪谷进发。

来到先前进入硫磺谷的地方，这次往下方走，一路往右。这里有个岔路，右边通往短册街，在上方的道路，用纲手给的迷你蛞蝓度过了毒沼后就是水晶溪谷。建议先去短册街购买些装备和物资。

一进入水晶溪谷就看见牙和志乃从溪谷中走出来，鸣人一见他们便兴奋地上前打招呼，却遭到他们的攻击。这时鹿丸感觉到两人的身上有中幻术的迹象。通过战斗，才终于使两人摆脱了幻术的控制。清醒过来的两人发现不见雏田的踪影，便决定加入小队中一起搜索。上山后没走多远就看见雏田从山洞中向大家走来，鸣人正高兴这么快就找到了所有失踪的朋友时，牙却感觉出了异样，一把推开鸣人，并把雏田打倒在地。原来眼前的这个“雏田”是邪光变化而成的，真正的雏田正在他的手中。众人想救下雏田，但却小看了邪光的能力，一招炎虎爆杀把众人打倒在地。看见大家为了救自己而受伤，雏田发动白眼，挣脱了绳子，冲到邪光的面前，为了保护大家而战斗。但一个人的力量终究是有限的，眼看自己即将陷入危险的时候，鸣人等人再次站了起来，在大家的团结下终于打跑了敌人。

CHECKPOINT

这里要连续与邪光战斗三次，都是必须要胜利的。其中第二场与雏田的单打独斗稍有难度，要注意多使用辅助法术提升能力。邪光的法术威力很强，因此要躲在最后排慢慢攻击。

进入洞穴，里面漆黑一片，什么都看不见，好在雏田发动白眼可以看见周围的环境。一路上山，在接近山顶的时候众人意外地被一面石壁挡住了去路，远远望去，石壁上方有供攀爬的绳索。但是谁能上得去呢？这时牙发现角落里有个小洞正好可以让赤丸进入，于是便抱着试一试的心态让赤丸进去探索，没想到这个洞通向石壁上层。在赤丸放下绳索后，众人继续前进，在山顶找到了破邪之镜。牙看到镜子急着去取，但听到鹿丸喊有陷阱时还是立刻退了下来。看着鹿丸慢悠悠地找破解陷阱的方法，急性子的鸣人忍不住了，冲上祭台拿下了镜子。同上次一样，震动伴随着闪光……

这一次众人被传送到了中忍考试的会场，而出现的敌人是召唤了沙之守鹤的我爱罗……

CHECKPOINT

虽然敌人只有一个，但其全体攻击威力强劲，大招更附加失明效果。战斗时同样要先使用各种辅助忍术，使战斗更有利于我方。沙之守鹤会在我方阵地召唤一个沙球，我方队员一定要避开它所在的那一竖排，否则会受到强力攻击。剩下的只要注意HP残量就不难取胜。

虽然鸣人的做法鲁莽了些，但终归是顺利地得到了第三面镜子。在回去向纲手报告后，得知小李、天天和宁次的小队已经前往砂隐之里寻找破邪之镜，在从纲手处得到她的宠物小猪后，鸣人等人也立刻起身前往砂隐与小李等人汇合。

从去短册街的道路往下方前进，在一处被碎石挡住的传送卷轴处用刚得到的小猪破坏，从去短册街的道路往下方前进，在一处被



碎石挡住的传送卷轴处用刚得到的小猪破坏掉石头，从里面传送到砂隐之里的入口。

来到砂隐之里后，在一块写有“砂肝亭”的大招牌的右侧支柱下与一个老者对话，询问有关破邪之镜的下落。不过老者似乎睡着了，任凭鸣人如何询问也不理睬（在出现提示后，对着麦克风吹气就能把老人唤醒）。在老人醒来后，从他那得知破邪之镜藏在死之沙漠中。

出了砂隐的众人来到下方通往沙漠的道路，发现道路被巨石给挡住了。还好小李等人及时出现，小李以其杰出的体术打碎了石头，两支队伍汇合后一起向沙漠深处走去。

沙漠中的移动有时间限制，若在阳光下超过15秒就会持续受到伤害，只要在限制时间里走到洞穴里就能保证安全。在一处陷阱面前，鸣人望着长长的机关正在发愁，看出了鸣人难处的小李决定带他飞过去。（对着麦克风喊小李的技名……啊？什么？不会念？那还是对着麦克风吹气吧^_^b）在突破洞内的重重机关后，小队终于来到了供奉破邪之镜的山洞面前。这时邪光和六角为了阻止一行人破坏他们的计划，出现在了前进的路上。面对敌人两名大将的合作进攻，小队渐渐招架不住，关键时刻，凯和卡卡西出现打退了敌人，为众人解了围。卡卡西离开前，把忍犬交给了鸣人，好好利用吧。



CHECKPOINT

这里要与邪光和六角战斗两次。第一次没什么难点，使用各种辅助后攻击即可，注意HP残量和敌人大范围的忍术。第二轮是凯和卡卡西两人组的战斗，虽然两人的能力很高，但敌人不知为什么也变强了……六角的激龙掌威力惊人，一定要把凯和卡卡西分开，否则会被秒杀。相比较之前的战斗，难度可能还要大些，因此躲在后排用忍术慢慢进攻吧。



来到洞前，发现入口被封印了，而周围的沙漠上竖立着大量的石碑。调查这里的石碑会发现有不少的隐藏通道。其中有三个通道里的墙上涂有“封”字样的印记（出现提示后，用触控笔将“封”抹去），在解开了封印之后，大家来到了第四面破邪之镜面前。这次鸣人终于学乖了，打算让鹿丸先尝试解除陷阱。但不知所以的小李却走到镜前，想要把它取下。鸣人见状立刻冲上前去，为了不让小李触发陷阱而自己把镜子取了下来……于是又一阵晃动和白光……这一次所来到的地方是木叶之里，敌人是“晓”的鼬和鬼鲛。

CHECKPOINT

建议先全力攻击鬼鲛，因为此时的鼬基本上都是躲在后排，所以很难造成大伤害，此外鼬的写轮眼会对普通攻击进行反击，所以在没有消灭鬼鲛前就冒然进攻鼬是很危险的。但即使在把鬼鲛消灭后也不可大意，鼬会使用一招替身爆炸的忍术，不仅威力巨大且范围很广。不过好在鼬的体力不高，因此躲在后排进攻比较安全。

在得到了第四面镜后，木叶忍者出现传达纲手的话。原来邪气已经弥漫到砂隐，纲手



希望鸣人能前去协助我爱罗等人。回到砂隐之里，发现这里已经弥漫着邪气。我爱罗、手鞠以及勘九郎正在和暴走的砂忍战斗，好在鸣人及时赶到为他们解了围。从我爱罗救下的一个小孩那得知在边燎火山中有着破邪之镜。为了使村子恢复原状，我爱罗决定和鸣人一同行动，寻找破邪之镜来封印灵兽。

而在砂隐的入口，自来也再次出现，得知众人的下一个目的地后把蛤蟆龙和蛤蟆吉交给了鸣人。有了蛤蟆龙的帮助，大家成功渡过了砂隐之里上方道路中的浅滩，来到了边燎火山的山脚下。看到有两个入口，众人决定分成两组同时进入火山探索，减少寻找的时间。

首先控制的是鸣人一行，途中布满碎石的岩浆地带要用蛤蟆龙通过。最后来到一处滚烫的岩石前，高温使得大家几乎无法靠近，更别提攻击了。好在我爱罗三人正巧从上方通过，手鞠见状使用旋风打通了道路，鸣人这一边才得以继续前进。不过好景不长，才跑了没几步，鸣人等人站上一块岩石想顺岩浆的流动到达对岸，没想到却被困在一处循环流动的岩浆上动弹不得，不得不再次求助于我爱罗……我爱罗在勘察了地形后，使用砂瀑将岩浆流分开，将循环的岩浆流开了个口子。火山深处的洞穴一片漆黑，无法继续前行。但地面上和对岸的两根绳子却引起了大家的注意，在我爱罗等人赶到对岸后，两侧同时将绳子点燃（在倒数结束时对着麦克风吹气），成功点亮了高处的火把。

来到破邪之镜前，众人刚准备上前调查的时候六角再度出现，并准备使用激龙掌将所有人一举消灭。好在我爱罗及时使用忍术困住了六角，并将其投入了滚滚岩浆之中……一行人消灭了敌人，正打算取镜的时候，火山内部却突然猛烈地摇晃了起来，原来火山快要喷发了。没有时间让鹿丸解除陷阱了，情急之下，鸣人只有再一次触发了破邪之镜的陷阱……

佐助……也许鸣人永远也忘记不了这个名字，也许鸣人永远也忘记不了这个地方。这一次，同样是在这块地方，鸣人必须和那个人再进行一场命运的决斗……随着黑暗千鸟和螺旋丸的激烈碰撞，幻想消失了。虽然取得了镜子，但鸣人感觉自己又一次败给了佐助……

CHECKPOINT

相对于前几场战斗来说，同佐助的战斗可以说是相当简单的。使用防御阵势，再用小樱专司恢复，可以说是敌人的攻击是完全没有威胁的。不过第二场战斗，咒印2形态的佐助与九尾鸣人的单挑就不那么简单了，敌人会频繁使用黑暗千鸟进攻，威力非常大，站在最前排的话可能禁不住两下攻击，加上九尾鸣人恢复忍术的效果可以忽略不计，因此充足的恢复道具是必须的。两次螺旋丸攻击之后，佐助也支持不了多久了。

终于得到了全部的5面破邪之镜，但当小队回到木叶之里的时候，发现这里也已经全





部被邪气所覆盖了。村子进入了高度戒备状态，医疗班的忍者忙的不可开交，上忍们则集体守在村口，防止暴动发生，但仍不时有人出现被邪气侵蚀的症状。来到忍者学校的顶楼，在火影像前遇到了守卫在这里的纲手，从她疲惫的脸上可以看出，身为医疗忍者的纲手一定为了帮助他人抵抗邪气侵蚀消耗了大量的查克拉。在对话的过程中纲手自己也出现了被侵蚀的症状。但火影的名字毕竟不是任何人可以随便得的，纲手最终抵御住了邪气的侵蚀，并向鸣人等人发布了最高级别的S级任务——前往破邪之谷，封印灵兽。第一次接到最高难度任务的鸣人非常兴奋，带着纲手和村里所有人的希望，再次向破邪之谷前进。

进入谷内的洞穴，在封印之门前遇到了邪光，正当众人打算与其战斗的时候，没想到他用ナズナ当人质，逼迫鸣人交出所有的破邪之镜。无奈之下，鸣人只有把5面镜子给邪光以交换ナズナ。但很明显邪光并没有把ナズナ放走的意思，在拿到了全部的镜子之后，他不仅带走了ナズナ，还拿下了封印之门上的4个属性之玉并丢在洞穴中，大门再度被封印，任凭攻击也纹丝不动。无奈之下，只有把洞穴散落在洞穴中的4个属性之玉找回来才能重新打开封印。

在洞穴的左侧可以找到红色和蓝色玉，有一处会发现一残破的传送卷轴，要在这里的宝箱中找到另一半后再回去调查就能将其修复。洞穴右侧则可以找到绿色和黄色玉。每个玉都有敌人守护着，不过并不难对付。洞穴中的地形很复杂，要综合使用各种召唤兽才能顺利的安全前进。此外这里的宝箱数量和质量都相当不错，全部收集的话对之后的战斗会很有帮助。

得到4个属性之玉再次回到封印之门，在把玉放回原位以后，大门终于打开了。





前进不多久就再次被一扇大门挡住去路，鹿丸在仔细观察环境后发现这里的地板上写着数字30。小李此时一语惊人，认为这个机关只是能够单手做30个俯卧撑就行……结果自然是在那浪费力气。在鹿丸的反复思考下，才终于明白，地上的数字其实是代表了需要多少个人的重量才能启动机关。在鸣人影分身的帮助下，顺利得打开了大门。

接着来到一处有两个传送卷轴的地方，踩上一个竟然在另一个上出现了，而前方又没有了去路。这个时候牙有了主意，让赤丸带着传送卷轴从小洞钻到墙的对面，这样就能到达洞穴的另一端了。但进入小洞后，赤丸发现出口被岩石给堵死了，好在在这里的宝箱中发现了军粮丸，力量大增的赤丸打破了岩石，成功地把传送卷轴带到了墙的对面。最后还会遇到一次之前的分身谜题，这次需要分身的量是一百人，不想折磨下屏的话还是用A键吧。（如果失败3次的话，会看到小樱“热情的帮助”鸣人成功分身……）

突破了重重障碍，终于在尽头找到了妖将，邪光以及被绑架的ナズナ。为了给妖将最终控制灵兽延长时间，邪光率先与鸣人等人展开了战斗。但对一直以来的战斗中得到成长的众人来说，邪光已经构不成什么威胁了。不过众人却小看了他的忍术，被其濒死时释放的“咒缚杀”困住动弹不得。看到灵兽即将苏醒的迹象，邪光正感到高兴，却万万没想到自己会被自己的战友出卖。在被妖将的忍术击中后，邪光的身体被其送给灵兽作为祭品。忍术解开后的鸣人勉强从地上爬起，但无奈在体力充沛的妖将面前毫无还手之力，并反而被其使用忍术吸收能力。危难之际，鸣人在昏迷中听到了众人的鼓励，力量迸发再度进入九尾状态，与妖将展开了战斗，并最终将其

击败。在重新拿回5面破邪之镜后，终于成功的封印了灵兽。正当大家准备返回木叶的时候，洞穴再次震动了起来。出现众人的面前的，是不甘心失败而与灵兽合为一体的妖将，向木叶小队发起了最后的攻击。

CHECKPOINT

连续三场战斗。第一场与邪光的战斗中只要当心其强力的火系忍术即可，另外他会多使用一招替身术，令大部分的普通攻击会失效。九尾鸣人与妖将的战斗没什么难点，注意安全的同时给他两招究极螺旋丸差不多就能结束战斗。之后迎来最终的BOSS战，敌人会使用多种异常攻击，建议将阵形换成防止异常状态的保护阵势，可以给进攻创造更多的机会。此外只要注意各种恢复和辅助忍术的使用，如此反复很快就能赢得最后的胜利。

尽管与灵兽合体的妖将力量非常强大，但在木叶小队全员的团结配合下，最终还是被打败了。没有了灵兽的力量，弥漫着的邪气终于全部消失了，世界再次迎来了和平。

在告别了ナズナ和我爱罗等人后，木叶小队的成员们兴奋地向着木叶之里飞奔去，在那里等着他们的，相信不仅是村民以及老师们的微笑，还有更多的任务，需要他们去完成！





通关后

游戏通关后，会从纲手那得到一名暗部的成员，并能在凯和卡卡西两人间选择一人加入。其中暗部成员可以装很多种类的忍札，当然前提是要在忍者学校的战斗挑战中得到。说到战斗挑战，可以说是游戏最值得研究的部分。大量不同种类的战斗可以反复挑战，如何获得上忍评价则是最关键的地方。此外还有很多的角色可以培养，各种忍札的收集……或许对爱好者来说，通关后才是游戏真正的开始。



部分人物的加入方法

剧情中登场的人数众多，其实绝大部分都是可以加入到队伍中来的。有的要用到Wi-Fi对战，在达成一定的战斗次数后就能得到角色的忍札，接着就能使该角色加入队伍。还有一些角色忍札要在忍者学校中与木叶丸交谈输入密码得到。怎么样？心动了吧？不过即使你游戏一开始就得到了这些角色的忍札也没用，因此必须得等到通关后这些忍札才能生效……



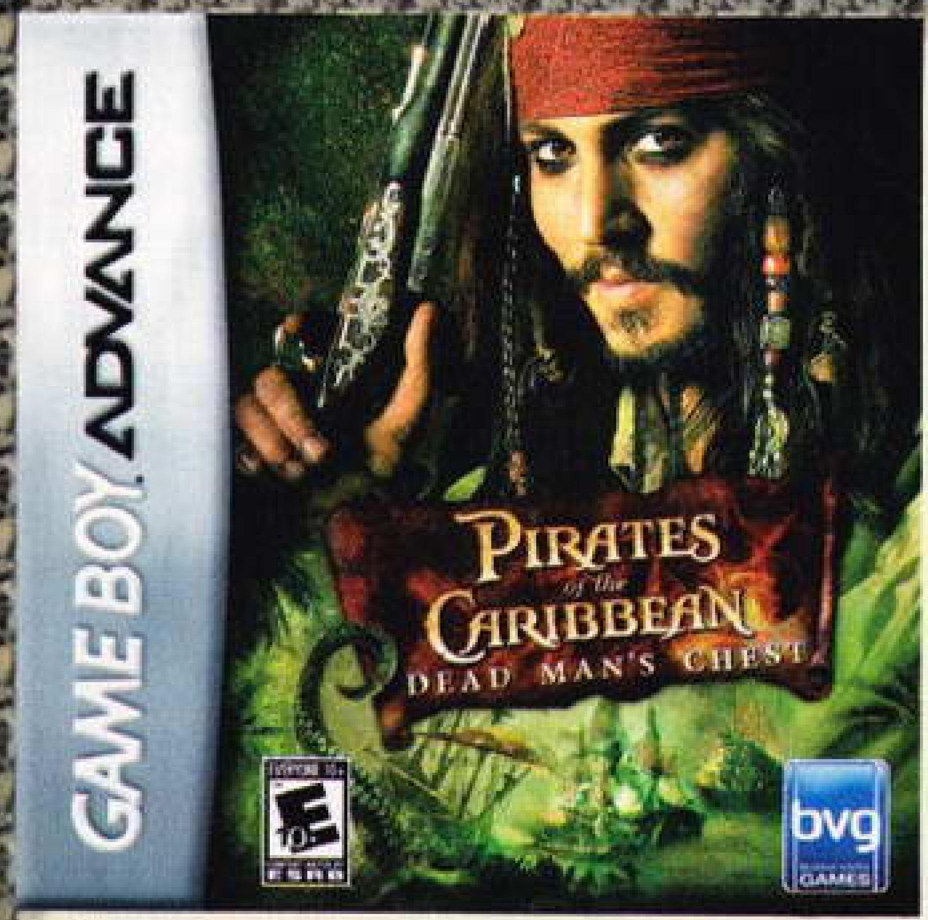
人物密码	
我爱罗の忍しき札	にるへりいろぬを
カンクロウの忍しき札	いをぬるろほにと
テマリの忍しき札	ちへりはをるろと
イルカの忍しき札	ぬとにをるいりろ
三代目火影	はとちいぬろほを

再不斩

在忍者学校中挑战生存战第二项，获胜100场以上获得入手。

鼬和鬼鲛

通过所有的战斗挑战并得到上忍评价后得到。



加勒比海盗 亡灵财宝

Pirates of the Caribbean: Dead Man Chest

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年6月27日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128Mb◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄 GBA

本作改编自票房大卖的魔幻电影《加勒比海盗2》，作为一款典型的GBA动作游戏，虽然没有PSP版华丽的画面效果，但游戏中那丰富多采的宝物收集要素和颇具挑战性的战船对决确实值得称赞。这些元素大大弥补了打斗上的生硬和关卡设计雷同等瑕疵。在GBA游戏日渐稀少的今天能有这样一部集动作收集于一体的佳作，大家又怎么能轻易错过呢！

文 软饼干

游戏操作

陆地操作	
A	跳跃
B	攻击
L	切换副武器
R	使用副武器
十字键	控制人物移动
START	暂停／菜单
SELECT	开启状态栏

海上操作	
A	左侧发炮（海战时）
B	右侧发炮（海战时）
L	打开地图／切换特殊武器（海战时）
R	显示小地图
R+A／R+B	发射特殊武器
十字键	控制海盗船移动
START	暂停／菜单

陆地冒险

陆地冒险部分与其他GBA动作游戏类似，玩家要操纵杰克船长在2D的场景中冒险。每一个小岛都有若干小关组成，玩家需要一步一步按照游戏进程来进行，当玩家一旦进入某张地图便不能立即退出，一定要通过才行。根据场景的不同，所出现的敌人种类和实力也不同，有荷枪实弹的英军、霸道的土匪、各种野兽以及凶恶的不死海盗。

城镇（Visit Town）

在酒吧内可以打听到各种情报，如果想100%完成本作就必须在这里花点小钱买通酒保，他会给你提供宝物线索以及各种传奇人物的下落。买到的情报可以在状态栏中查看。



船坞（Shipyard）

船坞为各类船只提供航海所必备的物品以及战船零件。修理战船（Repair Ship）以及购买食物（Food）和酒（Grog）是每次出发前所必须要做的事，这将大大提高你的航行效率。



海上航行

在海上航行的时候，玩家可以操纵海盗船自由穿梭于各个航道，由于海盗船的前行是自动的（依靠风力），玩家只需按左右控制方向即可。航行时建议打开地图，这样就能很方便地查看目的地所在地（骷髅标志）。作为海上的盗贼，沿途不抢几艘商船过过瘾怎么行，如果酒和食物快用完了，就要准备出手了。与敌船遭遇后便会自动进入海战。海战操作同样很简单，控制好方向与敌船接近后就可以选择右侧或左侧发炮，当把敌船打残后（敌船桅杆烧毁）便出现两种选择，一是接触敌船后上船打劫，二是直接把它轰沉，怎么选择随玩家心情。如果选择上船，便要进行一番战斗。敌船的结构都大同小异，敌人种类也是



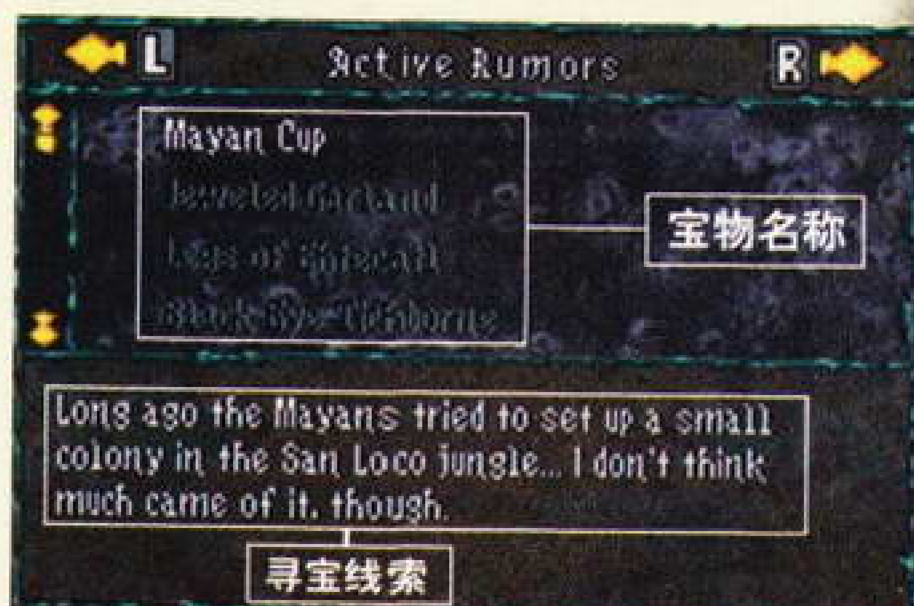
随机选择，只要找到敌船上的一个黄金宝箱，打劫行动即告成功！最后提一下，如果在航行时粮水耗尽或是抢船失败都会被重新投入监狱岛，重新打一遍才能重返大海。

界面简介

角色状态



情报



战船状态



此界面可以查看海盗船的状态，关注一下酒（不用喝水— —b）和食物的消耗量，这将直接影响到船员士气值高低。

船体改造



武器、船帆以及船壳都是可以更换的，各种配件可以在各地商店内购买，这些性能各异的配件将影响战船的各项素质，性能优良的零件可以大大提高海上战斗的生存率。

游戏心得

连续技

游戏中的连续技比较丰富，但是实用的并不多，B、B、→+B和B、B、↓+B属于近身连续技，而B、B、↑+B的最后一击范围比较广，也较为实用。其他几个连续技的输入方法过于复杂，除了招式花哨一点外感觉并不是太实用。

副武器

由于副武器攻击力普遍不是太高，所以在游戏中的作用不是很大，一般用来解决某些地形狭窄处的敌人，比如用炸弹或燃烧瓶来攻击站在高处阻碍你跳跃的单个敌人。副武器中的时钟是最实用的道具，它可以让除BOSS外的所有敌人石化一段时间。

海上航行

由于寻宝的缘故必须在海上航行，建议航行时把小地图打开来确保航行路线。航行的时候尽量顺着风向走，这样可以节省粮水。另外如果感觉粮水快要用完了，那就要找条船来补充一下了。

剧情流程攻略

Igualada

杰克·斯派罗被关押在阴森恐怖的监狱岛上，得想办法逃离这个鬼地方。游戏操作非常简单，身旁的鹦鹉会给予你各项提示。打倒敌人后会随机掉落钱袋、水果。打破木桶也可以获得金钱、副武器、食物和酒等物品。沿途在高台上能看见一只黄金宝箱，这说明里面藏有一件宝物（凡是黄金宝箱都会藏有一件宝物），但是现在还拿不到，不管它继续往前探索。找到第二只宝箱后发现里面藏有“Golden Idol of Kukucan”，杰克船长便拥有了二段跳的能力。现在返回第一个黄金宝箱处，利用二段跳跳上高台便可以得到“Alimere's Golden Idol”，这下杰克又获得第二项能力——冲刺滑铲。杰克船长在安全脱出牢房的同时也顺便带走了一张神秘的纸片。



Tortuga

杰克回到“黑珍珠”号上后与手下船员们研究了半天也看不明白纸上的图案，杰克决定先去附近城镇上打听打听，谁知道船刚航行到公海上就遭遇了第一场海战（强制海战），具体操作也非常简单，相信大家都能轻松掌握。来到城镇Tortuga后，本来想在酒馆内喝杯清爽的啤酒，可没想到老板娘说英国海军已经把店内仅存的啤酒给征募去了，甚至连一点面包渣都没放过。这下可把杰克船长给惹火了，他决定帮老板娘把食物给夺回来。这个热带小岛上到处都是英军在巡逻，各种野兽也会对你发起攻击。沿途要注意致命的流沙坑（连续跳跃便可跳出流沙坑）。最后终于在The Spider's Wood找到了被抢去的食物。回到酒馆后，老板娘为表谢意送上一张船帆，另外还告诉杰克关于某个铁匠的信息。接着“黑珍珠”号便启航到下个目的地——南部城市San Merlo。



假海盗碰上真海盗《加勒比海盗2》电影摄制组在巴哈马拍片时遇上了真海盗。剧组演职人员的支票、护照在内的物品都被搜刮一空。

San Merlo

丛林里敌人倒没什么威胁，反而是伪装成藤条的毒蛇、满地爬的毒蜘蛛以及敏捷的豹子会对杰克造成不小的麻烦。在连续走完两个地图后，来到The Rotten Grove最高处可以找到那个铁匠，那家伙一眼看出这是一把钥匙的图案，但是那家伙居然说这把钥匙他没见过，他建议杰克去Isla del Pelegostos碰碰运气，听说那里有一位世界上最好的铁匠。



Isla del Pelegostos

来到右下角的Isla del Pelegostos，小岛上居住着一群让人胆寒的食人族。虽然杰克手下的船员都觉得探索小岛太危险了，但杰克船长可不管那么多，他迫切想要找到知道这把钥匙下落的人。本关没什么难点，小心翼翼便能顺利通过。正当杰克在岛上一无所获时，居然碰到了老朋友威尔·特纳，原来外面传闻的最好的铁匠正是威尔。不过威尔也不知道宝箱钥匙的来历，两人便决定结伴同行前去Tia Dalma's Isle寻找一位无所不知的老朋友。



Tia Dalma's Isle

杰克一行人驾驶海盗船来到几百公里外的Tia Dalma's Isle，来到这里发现巫婆Tia Dalma的宠物猴子跑丢了，只能撇开正事先去帮忙找猴子。这猴崽子很是麻烦，攻击力不亚于普通敌人，而且喜欢到处乱窜。不过制服这小家伙也只是时间问题，杰克船长的身手可不是盖的。收服这个小家伙后穿过整个小岛来到Tia Dalma居住的小屋。谈话结束后又再次启航前往下个目的地Isla Tristeza。



Isla Tristeza

就在“黑珍珠”号快抵达Isla Tristeza时，一艘英军战舰挡在了船前，杰克船长终于能堂堂正正地指挥“黑珍珠”号进行战斗了。由于这次面对的是英军战舰，其坚固程度非一般商船可比，但是战斗方针依然不变，等到敌舰上中下三段全部冒烟起火时，胜利就在眼前了。刚打跑英军战舰，戴维·琼斯的“飞翔的荷兰人”号神不知鬼不觉地接近了“黑珍珠”号，但其并无交战之意，只是来谈判的。杰克见状便心生一计，让威尔假装俘虏作了戴维的人质，实际上是让威尔上船偷宝箱钥匙。送走了戴维船长，杰克便准备去Tortuga，在那里进行补给并补充点人手。



Tortuga

此地到处都充斥着无赖、强盗和军队，在Defoe's Wood和Cayonne Cove这两张地图中很快可以找齐10名游手好闲的懒人（躺

影片遭抗议 多米尼加的当地居民认为《加勒比海盗2》曲解了他们的祖先，把他们的祖先描绘成食人族，不过电影公司并没有过多理会当地土著居民的抗议。

在地上喝酒的人），他们看见杰克船长来招募水手时都很爽快地答应了。同时威尔也顺利回归，其未婚妻伊丽莎白也一同赶来支援杰克一行人。



Isla Cruces

一伙人风风火火地来到Isla Cruces，杰克在第四个区域战斗时遇到了一位神秘男子，此人是威尔的老爸，同时也是杰克的旧部。由于以前的一些误会造成他与杰克有些小过节，话不投机就开打了，只要小心不要掉到转轮下便能轻松取胜。战斗结束后建议储存一下，因为后面一系列的BOSS战是一个整体，如果不幸阵亡将要从上一次存档点开始。“黑珍珠”号终于可以与“飞翔的荷兰人”号正面交锋了，不过不要被其威名所震撼，BOSS船的移动速度很慢，用老办法轻松搞定之。由于这艘船是永不沉没的，所以还要上船进行战斗。上船后主要的对手是戴维船长，每击中它一下便会闪到另一处地方，由于其会不断地召唤出杂兵，所以要紧追着打，大致攻击十几下便能打败它。战胜船长后还没完，最后还要指挥“黑珍珠”号与深海章鱼怪进行搏斗。章鱼怪的实力非常强大，具有移动速度快、变向无规律、攻击范围广等特点。战斗方针大致是依靠风向来保持船速上的优势，在与章鱼相交叉的一瞬间给予打击，要注意船身不要直接对着章鱼头，这样很容易就被其触角抽到。保持耐心慢慢跟它耗，操作熟练外加点运气便能赢得最后的胜利。最后的结局想必玩过PSP、NDS版的玩家都知道了吧！



宝藏收集

本作最具游戏性的部分便是各种宝物的收集，在通关一遍后便可以安心四处收集宝物了。宝物分为两种，一种是纯粹的宝藏，而另一种则是传奇人物。各个宝物分布在游戏世界中的各个岛屿和城镇中，在各地的酒馆中能花钱买到宝物情报，根据情报提示来搜寻宝物。有一点要注意，那就是如果你没花钱买情报的话，那你是永远也不可能找到宝物的。



Tortuga Rumors

Drake's Gold Cane

宝藏位置：San Merlo (San Merlo Sands)，进入本区域一直往前即可找到宝箱。

Jack Calico's Tumbler

宝藏位置：Javasu (Dead Man's Bog)，通过推石头来当做垫脚石，再使用二段跳到平台最高处。

Rings of Anne Bonny

宝藏位置：Cruzan (Rackham's Hold)，从第一个缺口处跳下，把木箱向右推至尽头，跳上平台即可入手。

Unlucky Dice of a Dead Man

宝藏位置：Rum Runner's island (Firewater Caverns)，跳下地下洞穴，进入洞穴后往前走到尽头沿绳子爬下，沿着右边走便能找到宝箱。

San Merlo Rumors

Willie's Black Patch

宝藏位置：Tortuga (Besse—Terre Beach)，宝箱在第一处流沙坑正上方的平台，那里有一个英国士兵把守。

William Dampier's Coronet

宝藏位置：Cruzan (Cruzan jungle)，来到可以三连跳的平台，在第三块平台上蹲下观察就能看见放有宝箱的地点。

Ring of Calico Jack

宝藏位置：San Loco (Silkwater Delta)，背景的第二棵树处一直往上跳到顶就能找到宝箱。

The Devil's Left Foot

宝藏位置：Rum Runner's island (Firewater Caverns)，进入洞穴后往前走到尽头沿绳子爬下，往左边走便可以找到宝箱。

Bastwick Begg

人物位置：San Loco (Silkwater Delta)，从垂下的藤条那里跳下去，通过镰刀机关便能找到。

加入条件：无。



Isla del Pelegostos Rumors

Mayan Cup

宝藏位置：San Loco (Bartholomew's Castle)，爬上第一根绳子后往左走就可以找到宝箱。

Jeweled Garland

宝藏位置：Bolapelo (Fangwood Forest)，从第一个缺口处跳下后往右走，再跳上左侧平台通过藤条可以跳到岩壁上凸出的部分，宝箱就在那里。

The Bottomless Goblet

宝藏位置：Isla Cruces (San Loco Labyrinth)，从第一个梯子处爬下去，然后沿路走到头，爬上梯子后通过一个个小平台就能看见长平台上的宝箱。

Legs of Ehtacatl

宝藏位置：Javasu (Cyprus Glade)，跳上断梯子即可发现宝箱。

Black Eye Tichborne

人物位置：Santa Contresena (Salamander Swamp)，下坡时候能看见一个与众不同的平台，跳下后能找到两根藤条，爬上藤条后往右走就能找到他。

加入条件：拥有Robert's Jewel Encrusted Chalice和Jeweled Garland。



The Dalma's Isle Rumors

Calthrope's Azure Tiara

宝藏位置：San Loco (The Stinking Marsh)，直接从缺口处跳下去，再往右侧走到尽头就能找到宝箱。

Robert's Jewel Encrusted Chalice

宝藏位置：Isle del Pelegostos (Crocodile Swamp)，直接从缺口处跳下，再往右侧走到尽头就可以找到宝箱。

Nacon's Medallion

宝藏位置：Isle del Pelegostos (Cannibal Grove)，本区域最高的平台上。

Tome of the Dead

宝藏位置：Rum Runner's island (Firewater Caverns)，洞穴左下角。

Isla Tristeza Rumors

Golden Monkey Statue

宝藏位置：Isla Tristeza (Dutch Point)，在最右侧高台蹲下可以看见箱子，利用二段跳来获得。

Oorag`s Silver Circlet

宝藏位置：Santa Contresena (Bellamy's Keep)，区域出口左边的梯子往左跳即可发现宝箱。

Idol of Apollo

宝藏位置：Isla del Pelegostos (Crocodile Swamp)，沿开始处的藤条爬上去，从有两根藤条的地方跳下就能发现宝箱。

Torso of Ehtecatl

宝藏位置：Los Teclados (Kidd's Fort)，爬上第一个梯子，从缺口处跳下往左走。

Wems of Crooked

人物位置：Los Teclados (Los Teclados Rainforest)，进入后直接往右走到尽头即可找到他。

加入条件：不详。

Isla Tristeza Rumors

Starlight Scepter

宝藏位置：Los Teclados (Los Teclados Rainforest)，区域入口处直接跳上正上方平台，宝箱在蜘蛛堆里。

Black Jade Baton

宝藏位置：Santa Contresena (Salamander Swamp)，下坡后跳下平台，往左侧走就能发现宝箱。

Distaff of Atlantis

宝藏位置：Isla Cruces (Cruces Beach)，连续跳过几个小平台即可找到宝箱。

Pyntz Topham

人物位置：El Fondo (El Fondo Fortress)，城堡左上角。

加入条件：不详。



El Fondo Rumors

The Infernal Figurine

宝藏位置：Los Teclados(The Shrieking Wood)，某个流沙坑可以往下跳，宝箱子就在底部洞穴内。

Orichalcum Staff

宝藏位置：Bolapelo (Agate Lagoon)，一直往右走到尽头便能找到宝箱。

Tattered Skirt of Mary Read

宝藏位置：San Merlo (Buccaneer's Grove)，通过弯弯曲曲的道路来到区域底部。

Poseidon's Horn

宝藏位置：Isla Tristeza(Black Wood Forest)，在有岩浆的地方往向左侧走便能找到宝箱。



San Loco Rumors

Falcon of Mal Tess

宝藏位置：Cruzan (Rackham's Hold)，从第一个缺口跳下就能找到宝箱。

Mary Read's Ivory Baton

宝藏位置：Isla del Pelegostos (The Haunted Maze)，跳上岩浆处的平台后一直往右上的方向前进就能找到宝箱。

Bracer of Nancon

宝藏位置：Isla del Pelegostos(Dagger Wood)，宝箱就藏在山中，需要饶路过去。

Jevery Juxton

人物位置：Cruzan (Cruzan Jungle)，爬上第一个梯子后往左跳过几个平台便可以找到他。

加入条件：拥有 Drake's Gold Cane 和 Calthrope's Azure Tiara。

Cruzan Rumors

Dead Man's Garland

宝藏位置：Tortuga (The Spider's Wood)，一直往前走就能找到宝箱。

Cortez Pyrite`s Crown

宝藏位置：Tortuga (Cayonne Cove)，登上最高的平台后往左走就能找到宝箱。

Medallion of Metztli

宝藏位置：San Merlo (The Rotten Grove)，区域中的某处高台上。



Knobby Knees Siggins

人物位置：Bolapelo (Fangwood Forest)，从第一个缺口处跳下往左侧走到尽头便可以看见他。

加入条件：拥有Starlight Scepter和Golden Mayan Headdress。

Bolapelo Rumors

Hoyle's Grail

宝藏位置：El Fondo (Tsetse Marsh)，往右直侧走就能找到宝箱。

Golden Mayan Headdress

宝藏位置：The Dalma's Isle (Fool's Fire Swamp)，从区域右下角连续往上跳就看见宝箱。

Head of Ehecatl

宝藏位置：El Fondo (Ghostlight Bog)，爬上第二条藤梯后可以看见箱子，需要爬峭壁上的草藤过去.

Black Jade Seal

宝藏位置：Isla Tristeza (Jagged Tooth Jungle)，通过窄道后爬上藤梯，在跳到左边的岩壁上，通过空中平台，来到最深处就能找到宝箱。

Eric the Red's Stein

宝藏位置：The Dalma's Isle (Voodoo Rock)，区域中的某处高台上。

Santa Contresena Rumors

Sankara's Scepter

宝藏位置：El Fondo (Silver's Stronghold)，从绳子处跳下后往左侧走，把箱子推至尽头后借助箱子跳到宝箱处。

The Queen's Statue

宝藏位置：Los Teclados (The Shrieking Wood)，与The Infernal Figurine同一位置。

Bronze Effigy

宝藏位置：Isla Cruces (Ironweed Jungle)，某个单独的高台上。

Ring of Ahau Chamahhez

宝藏位置：El Fondo (El Fondo Fortress)，整个区域的左侧。

A Black Pearl

宝藏位置：Rum Runner's island (Firewater Caverns)，爬下第二根绳子后往右侧走至最深处。

Javasu Rumors

Staff of Hope

宝藏位置：Tortuga (Defoe's Wood)，区域入口处正下方的洞窟内。

Silver Naval Badge

宝藏位置：Isle Tristeza (Adder Swamp)，区域最高处，需绕路才可到达。

Goodfellow`s Idol

宝藏位置：Isle Cruces (San Loco Labyrinth)，区域出口处附近摆动着的镰刀的右侧。

Boots of Chantico

宝藏位置：Tia Dalma Isle (Shadow Wood Glade)，区域入口处的正下方。

Los Teclados Rumors

Triton's Trident

宝藏位置：Santa Contresena (Mangrove Fortress)，城堡左下通道尽头。

Ching Shih's Jade Crown

宝藏位置：Isla Tristeza (Dutchman del Mar)，区域入口处正上方平台。

Crown of Henry Morgan

宝藏位置：Isla Cruces (Sunset Sands)，区域出口处正上方平台。

Coin of Yacatecuhtli

宝藏位置：Santa Contresena (Salamander Swamp)，爬上藤梯再沿岩壁上的藤条攀到对面的平台便能找到宝箱。

Peg Leg O'Boil

人物位置：Javasu (Cyprus Glade)，从城堡左侧的梯子爬下去便能找到他。

加入条件：不详。

火热秘技

秘技

GBA 汽车总动员

美版 | 游戏原名 Cars

◆隐藏要素开启方法

在"Press Start"画面下依次输入下表中的按键便可以启动秘技。

↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A	开启所有难度级别
↑、↑、←、→、→、←、↓、↓	开启所有汽车颜色
→、↓、→、B	开启所有汽车
←、↓、→、A	开启"Drive-In"中的隐藏影像
←、←、→、→、B、B、A	开启秘密竞速赛道



PSP 炼狱2 通往天国的阶梯

日版 | 游戏原名 Rengoku II: The Stairway to H.E.A.V.E.N.

◆开启游戏隐藏地点

游戏中某些地点需要达成一定条件才能进入。在各个楼层的地图上都会显示几个红色区域，将这些红色区域成功压制以后便可以开启BOSS屋。另外，当你完成所有99层"天堂"后，就能进入最顶层的"天堂"。



GBA 原始外星人

美版 | 游戏原名 Alien Hominid

◆迷你游戏开启条件

本作中有三个迷你游戏，在游戏刚开始时都是关闭着的，必须达成一定条件以后才能开启。

迷你游戏	开启条件
"小鸡"	在简单难度(以上也行)完成关卡1-2
"飞碟"	在简单难度(以上也行)完成关卡1-3
"导弹"	在简单难度(以上也行)完成关卡2-1



PSP 电车GO！携带版 大阪环状线篇

日版 | 游戏原名 电车でGO! ポケット 大阪环状线篇

◆热气球出现

从樱ノ宫站到京桥站的路线中，在画面中能看见一只热气球从上空慢慢飘过。

出现时刻表：时刻表8的综合路线。



出现条件：在电车到达樱ノ宫站之前获得3颗金星的评价。

◆烟花出现

电车从福岛站驶往野田站之间时，能看见远处的烟花，虽然前作《电车GO！ポケット山手线篇》的中央线中也存在烟花，但本作中的烟花色彩更加艳丽。

出现时刻表：时刻表10的综合路线。

出现条件：在拥有全部称号的状态下通过福岛站。

◆喷气机出现

从大正站驶往芦原桥站的时候，天空中会出现喷气机，飞机飞过天空会留下红、黄、蓝、绿、橙、紫、白等几条带状烟云。

出现时刻表：时刻表4的综合路线。

出现条件：到达大正站之前超过50Chain。

——王浩

PSP OutRun 2006 海岸狂飚

美版 游戏原名 OutRun 2006：Coast 2 Coast

◆作弊码

在编辑执照的时候，输入密码便可达到以下效果。

密码	效果
ENTIRETY	100%完成游戏
MILESANDMILES	里程数达到1000000英里



NDS X战警 官方游戏

美版 游戏原名 X-Men：The Official Game

◆开启游戏模式

模式	开启条件
分数挑战模式	至少完成一遍故事模式
BOSS挑战模式	把所有难度下的故事模式都通一遍
生存模式	把所有难度下的故事模式都通一遍





金手指

GBA 加勒比海盗 亡灵财宝

美版 游戏原名 Pirates of the Caribbean：Dead Man Chest





金手指使用方法

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

生命

030049DF	FF

恶名值

030049E2	3A98

金钱

03006E50	C350

全道具

030049A8	FFFFFFFF
030049AC	FFFFFFFF

全情报

030049A0	FFFFFFFF

全宝物

030049B4	FFFFFFFF
030049B8	FFFFFFFF

全组合技

030049E5	07

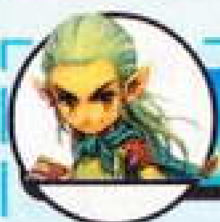
船全补给品

03006E52	FFFF

船全配件

43006E54	00FF
0000002D	0004





《LocoRoco》精美周边

提供：铭风

《LocoRoco》作为PSP上的原创另类游戏，以其另类的世界观和简单而又清新的画面让众多玩家眼前一亮。而现在游戏也已经发售了，素质相当不错。

开发商SCE对这款风格清新的游戏也是很有信心的，据说光花费在该游戏上的广告费用就达到了7亿日元……在这样可观的投入后，除了在日本的电视上经常可以看到该游戏的广告外，许多地区也有该游戏的平面广告。最醒目的是在日本地铁站上，整个围墙和柱子上都是《LocoRoco》的广告，十分壮观。







▲地铁站内的墙壁和柱子都是《LocoRoco》的广告。



▲各式各样的《LocoRoco》周边。

《LocoRoco》的场景和各种角色的构图虽然简单，但给人的感觉却十分可爱，特别是那 6 种 LocoRoco。趁着这个宣传攻势，厂商也推出了大量以可爱LocoRoco为卖点的产品。其中随游戏发售一起推出的有 PSP 同捆版以及 PSP 专用收藏包。由于有了 LocoRoco 的修饰，给人感觉十分不错。而在官网上，也有着众多的周边产品供大家选购。有手机带、擦屏器、贴纸和塑料文件夹。可说是充分利用了 LocoRoco 的剩余价值啊。



PSP

Now on Sale

PSP。と「LocoRoco」がセットになった
お得な生産限定モデル発売！

PSP。「プレイステーション・ポータブル」
LocoRoco得得パック

ブラック／セラミック・ホワイト

好評発売中！

24,800円

★ポーチの内側は"UMD"も入れられるポケットが2個ついています。

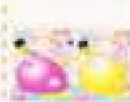
★ヘッドホン+ストラップなどをまとめて一緒に入れられます。

LocoRoco グッズ



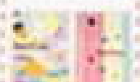
グッズリスト

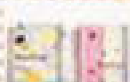

ケータイストラップセット


マスコットフィギュアセット


液晶クリーナーセット

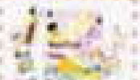

タックメモセット

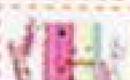

メモセット


リングノートセット


クリアファイルセット


シールセット


ステーショナリーセットA


ステーショナリーセットB

>>一覧で見る(検索一覧へ)

▲各种精美的《LocoRoco》商品。



“欢迎来到动物之森 博物馆”活动将在名古屋再度召开

提供：胧月

《欢迎来到动物之森》是NDS平台上销量最高的游戏之一，新颖的创意以及完美契合NDS硬件性能的玩法，让游戏的累计销量已经直逼300万大关，可谓目前NDS的最大功臣。为此，任天堂特意举办了本作的系列主题活动“欢迎来到动物之森 博物馆”。



首次活动于今年5月23日～6月4日在东京涉谷举行完毕，受到了广大FANS的好评。众多插画家、美术监督、前卫美术家都为展会奉献了大量美术作品，而玩家们的一些图画日记也有专门的一角得以展示。此外，玩家还可以在活动里的“村长的礼物”一块下载特殊道具到自己的游戏卡片中。



本次将于8月3日～8月15日在名古屋举办的“欢迎来到动物之森 博物馆”第二回，在东京涉谷第一回展会的基础上增加了更多的美术品，展示规模也大幅扩大。当然，下载特殊道具活动“村长的礼物”依然保留，玩家这次可以下载到和马里奥相关的四种道具，分别是星星、金币、陶管和地板。家具方面，会提供皮克敏主题的特殊家具，可见任氏的众多明星就是那一家子啊。

在活动的的第三天，也就是8月5日，《欢迎来到动物之森》的达人玩家りふぁ也会来到现场，将自己的各项游戏心得与众玩家分享。



在手机上玩到《恐怖惊魂夜3》？

提供：胧月

PS2平台的音响小说大作《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》已经呼之欲出了，相信大家拿到本辑《掌机王SP》时，本作已经开始发售。“《恐怖惊魂夜》系列”可谓音响小说类游戏的翘楚，这个由小说家我孙子武丸担当剧本撰写的系列作品自SFC时代跟玩家见面以来，每作都受到大量FANS的追捧。初代便有GBA和PS两个平台的复刻版，而《恐怖惊魂夜2》也于今年5月底登陆PSP，很多玩家都盼望着3代同样也能在便携机上玩到。出于宣传目的，Chunsoft在自己的“i Chunsoft”网页上提供了手机体验版的下载，玩家只要拥有FOMA90X系列的手机，登陆该网页即可下载游戏。

《恐怖惊魂夜3》采用了多主角系统，而体验版的内容则以香山诚一的视角展开，在经历了2代惨剧的几个月后，诡异的三日月岛又将发生什么事件呢？









无聊的创意——游戏手纸

提供：软饼干

如厕也许是最令人感到无所事事的生理活动，不少人会选择看杂志消磨时光。现在精明的商人灵机一动，生产出印有《数独》游戏的手纸，一经上市就广受欢迎。英国一家公司推出的《数独》手纸每卷售价约为5英镑(约合人民币60元)，每格都印有一个数独难题，只要一笔在手，随时可玩上数小时。(- -)“数独”是一种智力游戏，玩者要在9个九宫格的每行填上1至9的数字，每列和每行的数字都不能重复。游戏一旦完成还可把它用掉泄“愤”，但使用者还要注意不能乐此不疲而霸占厕所太久。

		6						1
	7			6			5	
8			1		3	2		
		5		4		8		
	4		7		2		9	
		8		1		7		
		1	2		5			3
	6			7			8	
2						4		



乐高版《生化危机》

提供：软饼干

前几辑曾经介绍过用拼图板绘制出游戏人物，其实乐高玩具同样也能办到，而且更生活更立体。乐高玩具是西方家喻户晓的流行玩具之一，其性质等同于我们小时候的“积木”。使用乐高玩具来制作各种作品也屡见不鲜，比如曾经推出过《乐高星球大战》这样的系列作品。如今国外玩家又使用乐高玩具制作了初代《生化危机》的部分游戏场景，再次展示了乐高玩具的无穷魅力。



▲洋馆篇中巴瑞开枪救吉尔的一幕。



▲克里斯被丧尸围攻。



▲模仿 GAME OVER 时的画面。



▲傻气的追踪者。

文 tianyuanyuan 编 胧月

铁拳道场

VOL.01

铁拳 TEKKEN® DARK RESURRECTION

PSP版的《暗之复苏》是"《铁拳》系列"在个人游戏平台登陆的最新作，众多无法玩到街机版的玩家也终于可以借此跟上时代的潮流。（笑）而"铁拳道场"作为本辑《掌机王SP》的一个全新栏目也正式跟大家见面了，我们会邀请国内一些对《暗之复苏》深有研究的玩家来这里写下自己的心得，和喜欢《铁拳》的你一起分享。

铁甲豹王Armor King进阶攻略

这次的《暗黑复苏》（以下简称《DR》）和原来的《铁拳》的5.0和5.1两个版本的最大分别就是加入了三名新角色，同时系统也做了相应变化，所以就算说《DR》是一款新作也不为过。这三名新角色分别为女性角色莉莉、俄罗斯军人多拉古诺夫和铁甲豹王（Armor King，简称AK）。前两名角色是全新的人物，不过AK呢？老玩家，尤其是从《铁拳2》到《铁拳TT》过来的老鸟都知道，这个角色其实是人气角色King的师傅。不过，了解剧情的玩家也知道AK早已在《铁拳4》的故事中被马杜克失手杀死了。现在在《DR》中这个AK到底还是不是原来那个还不得而知，看来得等到《铁拳6》我们才能知道准确答案了。



对比其他两个新人，AK的招式大开大合，单发技很强力。虽然比起纯正的摔角手King来说，AK在投技上不算丰富，但简单实用的打击技可以弥补投技的不足。况且比起一般角色，AK的投技也并不算少了。相应的，尽管AK招式攻击力十分强劲，但破绽也相当大，压制也并不算强，属于易学难精的角色。想用好这个角色必须对招式相当熟悉，利用有限的招式发挥无限可能的作用。

牵制

AK的LP是8帧拳，所以进攻起来无论对手是谁都不算太吃亏，下面就讲几个主要进攻套路。



LP RP命中后的二择

击中后有二择做强力后盾：投技或中段压制。一般来说，LP RP击中后首推的投技就是→←↙↓↘→LP，此投技速度很快，对手只要稍稍反应慢了就是被AK暴血。但，也正因为AK拥有这个攻击力超群的投技，所以一般对手在中了LP RP后都会选择下蹲躲过。这时可以用



中段技来压制，↘RP是不错的选择。这招如果可以CH命中的话，后面还可以跟↑RK暴血！如果不确定↘RP是否可以击中，则可以换成↘RP LP，也就是十连技的前两下。不过一旦这两下被对手挡住，对手则可以第一时间用LP RP确反。所以说，经常使用↘RP LP作为主力压制的朋友可以偶尔在↘RP LP后面加两下，也就是十连技的前四下↘RP LP LK RP，这样便能扼制对方条件反射地确反↘RP LP。不过，



↘RP LP LK RP的主要作用并非进攻，少发为妙，不然第三下的下段脚一旦被对手防住，自己就等着被浮空吧。

善用↘LP

↘LP在进攻中也很好用，中段，伤血还可以，打中可以继续中段或投技压制……总之，AK就是围绕巨人摇摆摔和中段进行二择。↘LP被防的话要小心，因为AK的↘LP不同于其他角色，对手防住↘LP后，AK的LP RP是拼不过对方的LP RP的。但是，如果对手在防住↘LP后喜欢抢招的话，就可以用↓LP RK这招来拼CH。



check 1

我们先来看看↓LP RK的基本属性：CH两下全中，被防会挨对手的LP RP确反。此招的第二下RK可以延迟，但延迟有效时间很短。需要注意的是，这招的主要目的先读对手拼招的。在对战中的使用需要提前判断对手的进攻，切不可盲目乱发。也许有些人认为防住不就挨个LP RP吗？但几个LP RP累计起来伤害还是非常可观的。



↓LP RK 正面CH命中

CH击中对手后，会有较长的优势帧数，这时依然可以使用投技和中段技压制。→☆↓↘LP上段技，动作类似King的→LP+RP，速度快、距离远。击中对手后赶紧↘LP，这时候只要对手一动立马就被浮空，之后可以接空中连技。

↓LP RK 背面CH命中

CH击中到对手背面可以使用背向LP+RK

压一下，远距离不错的突进技，除了追打连技外，LP+RP 也可以打对手出空招。

→→RP&→→☆RP

→→RP和→→☆RP这两招的混合使用也能使对手防不胜防。这两招CH击中对手时，对方都会倒地。区别在于，→→☆RP CH击中对手可以追加↑RP。→→RP 可以混合在风神步中使用，配合风神步闪耀投（→→→ RP + RK），很有压迫力。

谈到这里，先简单小结一下。AK实用的好招并不多，除了以上几个，其他的招破绽都很大。但我们也不能因为破绽大就不用，而是要有选择性地用，毕竟风险越大回报也越大。



我们为什么要用↓RK？

下面再说说下段，以前我很鄙视老用↓RK的人。但是，AK几个下段被防后破绽都很大，会被对手以浮空技确反的，而AK的↓RK破绽小、破横移，所以偶尔用↓RK骚扰一下也是不错的选择。使用时记住不要贪心（如果你不怕对手裁的话），偶尔地刮刮对手下段会让他很急躁，这时你的机会也就来了。

其余下段

刚才也说了AK的几个下段被防破绽都很大，例如↓LK+RK、↙LK这两招，一旦被防，只要对手有起身浮空技，AK就上天了。在了解了这点后，我们只要善加使用，这两招还是颇有用处的。↓LK+RK速度很快，平时可以配合↘RK这个快速中段来磨对手。↙LK看准了用





也有不错的效果，可由于↙LK后面没有有效的追击，所以只能视对手的起身状况给予二择。如果对手在被↙LK扫到后选择受身的话，那就有他好受的了，等待他的将是半血的伤害——那就是↙LK扫倒后立即大跳RK，记住一定要大跳，这时候那个↗RK打的是对手逆向。紧接着，对手乱动一下就会被背向RK CH然后↑RP，超爽的连招！对手不受身的话可以踩一下，总之主动权都在我方手上。

压制对手起身



←RP这招作为起身压制很不错，虽然不对地，但只要对手动一下就立刻继续被砸，也就是我们通常所说的受身取。普通击中可以用起身技配合那个↓↓←↓↓← LP+RP的投技混合使用。

→LK RK LK和←RK LK

前者为上、中、上段，后者中、上段，看似没用——因为就算前面的中段击中对手，对手也可以利用下蹲轻松躲过后面的上段。但这两招拿来拼对手CH却是再好不过的了。→LK RK LK的→LK也可以单独使用，对手防住后会用轻微的防御崩坏状态，虽然后面拼LP RP并不能拼赢对手的，不过可以在→LK后横移躲过对手的出招再进行快速反击。而且→LK也有让对手急躁的心理打击作用，当对手沉不住气想反击时，就可以用→LK RK LK来打对手CH了，←RK LK的原理同上。

LK+RK LP和LK+RK RP

这两招在对付LP发动为10F的对手时稍



微有点作用，因为8F的对手可以在防住LK+RK后立刻用LP中断你的出招，10F左拳的对手就没有这个能力了。对方如果拼，就会挨AK后面的LP或者RP。所以对付10F拳的对手，我们就多了一些进攻时候的变化，比如LK+RK一发止之后背向↓LP或↓RP或LK+RK之后背向↗RK之类的，打对手一个措手不及。

防守、回避与反击

基本反压迫

一般角色在被对手压迫的时候一般都选择蹲点↓LP，AK则有个强化版本（笑），那就是↓LP RK，CH一中全中，且命中后有巨大优势帧。这点在前文已经介绍过，不再重复，总之在被对手紧逼的时候考虑多用。需要注意的是，在不确定↓LP RK是否能CH对手时可延迟发后面的RK。

被对方快速上段技压迫时

←LP，这招性能类似King的←LP，但不如King的好用。本招的特性为：可回避对手上段攻击并造成CH，之后对手处于晕状态，可以接连技。



返技

→LP+RP，强力中段，出招瞬间拥有拳系返技效果。力度感实足，很有爆发力，可惜惟一的缺点就是距离太短。目押多返几次对手，会给对方心理造成相当压力的。

远距离确反

←LK可以确反一些防御后把人推远的招，最明显的例子就是保罗的崩拳和龙王霹雳掌（简称龙霹）。这里讲的龙霹是防住对手龙霹的最后一下，此时一般角色如果不是被逼到版边是无法确反的，而AK用←LK就可以做到。还有就是王椋雷的→LP+RK这招，很多角色没有确反，但AK依然可以用←LK反之。

其余较有用的招

←LP+RK，出招时有向后躲避的动作，可以回避大部分招。缺点是上段技，实用性大减。

←RP+LK为不可防御技，可以输入指令↓取消，回避上段，有时甚至连中段都可以回避。击中后暴血，还可以接背向LP+RK。

→RP LP，两下上段，打击感很强的一招，这招也是AK的主力反击技，可以确反洛的起身RP，冯威的←LP+RP，尼娜的←LP+RK等等。因为判定距离还算远，在对手出空招的时候也可以用来打反击，强烈推荐！可另一方面，因为这两下始终都是上段，对手一蹲就躲过去了，不确定命中的时候还是少用为妙。

→LP+RK，AK版的铁山靠，速度比保罗和冯威的要慢，但距离还不错，是浮空连招结尾的主要配招。打击范围较远，所以在对手出空招的时候这招也可多用。不过一旦被防，被对手浮空技确反也是是肯定的，所以要慎重使用。



AK综述

总之，AK属于难上手的角色，浮空连技很难而且也不太下血，所以在对战中千万不要心急，多用些速度快例如LP RP、↘LP、↘RK等牵制对手，看准机会施以强烈的打击技。被对手压制时要能熟练地运用↓LP RK来CH对手。

此外，要想能够上手AK，闪耀投（→→→RP+RK）是必定要修炼的，这是很磨练手指的一个指令投，练好了这招才能发挥AK的威慑力。本文开头也说过，AK的投技相比一般角色算是多的，因此要在对战中有选择地使用投技，例如自己背靠墙壁时候可以多用→←↙↓↘→LP。这里再补充一点，AK的↗LP+RP是个好招，还可以变为↗LP+RP↓的不能防御技，比King的同样指令招式实用得多，远距离奇袭和打对手后滚起身或者喜欢出起身下段LK的对手有奇效。

乙女の花园

Princess



继前两辑的无端失踪后，胧月也终于返回“乙女的花园”这个充满正义、勇气和爱的地方，不知道各位有没有想念本人啊。（众人耸肩、对视：“这人是谁啊，跟我们很熟吗？”）咳，PSP版《铁拳 暗之复苏》已经在7月上旬就推出了，而这次给大家介绍的MM正是一名精通《铁拳》的高手。由于胧月在加入掌机王这个集体之前就已经跟她熟识了，所以对话方面显得比较随意，希望大家不要怀疑本人有RPWT。(^_^)

Profile

ID：千鸟

持有装备：FC、MD、DC、NGC、PS2、GBA、PSP

喜欢的游戏：“《传说》系列”、《星之海洋3》、《女神侧身像 蕾娜斯》、《铁拳》、《王国之心》、《女神异闻录3》（排名不分先后）

喜欢说的话：孩子，你要活着……
人生啊……
世事难预料。

Part 1

千鸟：小月月，你还活着么？

做攻略焦头烂额中的胧月：一息尚存……

千鸟：有没有日文的动漫网站啊？日语老师让我们找机会多和日本人聊聊。

做攻略焦头烂额中的胧月MK II：http://www.2ch.net/2ch.html，OTAKU论坛，什么都有的。

千鸟：哦……里面有没有BL专版啊？

做攻略焦头烂额中的胧月MK III：（黑线）不知道。(=.=)

千鸟：我找到了！刚好问下，你平时对哪些男性声优感兴趣？

爆种的胧月：我们到底谁采访谁！

千鸟：(—v—) 人生啊……

Part 2

一时将攻略咖飞的胧月：各位先允许我旁白一下，这个成天开口闭口“人生啊”、“世事难预料”、“孩子”的家伙总是老气横秋地给别人以看破红尘的错觉，其实她的真实身分是——（指）一名高中的小女孩。（“真相永远只有一个！”）

千鸟：高中的小女孩？人家外表很御姐的。

胧月：嗯，如果不是腐女的话你会更完美的。

千鸟：口胡！你飞天去吧！（↗RK）

Part 3

胧月：我知道千鸟小姐所在城市的《铁拳》水平是非常高的，而你也可以算是南京惟一一名《铁拳》的进阶级女玩家了。怎么会喜欢玩这个游戏的呢？我是说，这个看上去非常暴力的游戏……

千鸟：进阶谈不上，我从PS2版的《铁拳5》开始玩的，到现在也就一年吧，水平还完全马达马达（日语，“不行”的意思）呢。

胧月：一年吗？看你的格斗视频完全不像是新手。

千鸟：主要还是环境因素吧。记得一年前某天，经过楼下的游戏店，进去后发现一群人围个小电视。后来他们让我试试，教了我风间飞鸟的4LP和6RP，没的什么鬼用的招。(-_,-)不过那毕竟是第一次碰《铁拳5》，也是大家第一次认识，被糊弄也是正常的。(T_T)

胧月：后来应该就熟识了吧。

千鸟：嗯，因为附近很少认识游戏历史比较长的，所以老是跑过去和他们吹牛。那时他们也天天打，我也被拉着打，那个叫被虐啊！各位有格斗经验的人都能想象，一个刚碰格斗几天的菜鸟给虐的景象……

胧月：他们有没有因为你是女生所以特别照顾？

千鸟：照顾个头，都是往死里打。

胧月：真禽兽-……

千鸟：半年之后我就去了街机厅了，在那里一个月学到了之前半年都学不来的东西。后来就这样打着打着，我开始觉得自己的水平卡住了。然后，某天中午，我和“缩魔”打的时候，突然间——我会拆投了。

胧月：目押拆投？

千鸟：就是看对方的手拆啊，突然就会了，很郁闷。

胧月：成功率如何呢？

千鸟：这要看状态，我拆不了投的原因有：脑子打到一半神游去了；对手太强我紧张；还有就是手慢；要么就是看到了按错了。当然以上全是废话。(笑)

胧月：嗯，那好，关于《铁拳》的部分我们先说这么多，不然会被导演CUT掉D。

千鸟：那我们说BL！

胧月：飞天去吧！（3RP）



Part 4

千鸟：不好玩，真不好玩。

冷场的胧月：以前采访的几个要么是小编、要么是小编夫人、要么是漫画家，还是第一次采访民女，真伤脑筋……

千鸟：人家的铁拳事迹还不够写一页？

胧月：可惜你除了对《铁拳》和BL两个项目特有造诣外，其他方面贫乏得可怕。

千鸟：乱讲，我很喜欢《宿命传说2》。那时刚出来的时候，日语也有点基础了，剧情大体可以明白，也从这款游戏里迷上了几位声优。我神经似的用了三百多个小时看了11次的剧情，玩腻死之后跑去把PS的前面几代玩了。真是感动啊！现在最期待的游戏就是PSP版的《宿命传说2》。

胧月：“《传说》系列”我最喜欢《仙乐》，可惜不移植。

千鸟：《传说》还是2D最高，最高啊！

胧月：飞天去吧！（WS RP）

SUPER PLAYER

超级玩家

SUPER PLAYER

栏目主持 软饼干 Vol.05

《马里奥赛车DS》(以下简称为《马车》)是一款老少皆益的赛车游戏，想必早已经征服了一大批NDS玩家。就连本饼干基本不碰游戏机的女友都对这款游戏爱不释手，其游戏性之高可见一斑。最近levelup论坛的"超级玩家"专贴内正在进行赛车类游戏的挑战项目，于是就邀请到了一位"比较活跃"的《马车》爱好者。

《马里奥赛车DS》"RAINBOW ROAD"赛道最速挑战！

超级玩家：JIDE
现任UP TEAM攻略组成员
拥有掌机：NDS。
经常出没于LU论坛的NDS区和业界区。个人擅长的游戏类型是除ACT和FTG外都比较拿手。

挑战游戏：《马里奥赛车DS》
挑战内容：竞速模式
挑战赛道：彩虹赛道(RAINBOW ROAD)
选用车辆：ROB的第二辆车
最好成绩：2：09：831

软饼干：大家好，这位是作客本辑"超级玩家"的JIDE。请问JIDE为什么会想到要挑战《马车》呢？

JIDE：大家好！为什么挑战《马车》？可能是GBA上的那些赛道给我的打击太大了吧？

软饼干：呵呵，挺谦虚的嘛。不过既然你是LU版主推荐的，那么就先问个传统的问题吧，你觉得达人的标准是什么呢？

JIDE：标准的话……首先是要对自己喜欢的游戏极其了解。第二、对游戏观的设定达到痴迷的程度；第三，有着旁人无法触及的完美记录。

软饼干：看来JIDE是个完美主义者啊？

JIDE：我很想成为那样的人，可是我的水平不是很高。

软饼干：又谦虚了不是，你的《马车》水平我见过，貌似比达人专业户bobxu还高一点。那现在就具体讲解一下你的挑战项目吧！



各位好！首先很感谢《掌机王SP》给我一次证明自己不是"水王"的机会(^__^)。谢天谢地，阿门！切入正题。

要想在《马车》中获得好成绩什么最关键的是什么？技术？对，是技术才怪(－ －)！在《马车》的世界里，"运气"永远是第一位的。就好像在游戏中，你乐呵呵地开着车，而且正处于第一位，眼看终点线就在下个弯道，而第二位离你还有十多个车身的距离。一般人的心情是"气定神闲"吧？但是，如果(这个如果在概率中可以达到35%以上)有蓝龟壳飞过来怎么办？有闪电劈下来怎么办？第二位有人有红龟壳怎么办？如果有人认为一个蓝龟壳不算什么，那么估计那人离失败不远了。人与人对战的情况下(Wi-Fi除外，因为没有车重的限制)，处于

MARIO KART DS

第二位的玩家有很大机会把第一位给超越，比如撞下山崖，被钓上来后，你可能已经处在第四位了，或者更糟……在经历一次类似“死在终点线上”的玩家也许会郁闷。好吧，现在我这里有份记录，JIDE“死在终点线上”的次数估计在125次左右……不知道有没有人可以打破这个记录呢？所以说啊，才经历5，6次的人没有资格去郁闷的……要知道这世界上还有个叫JIDE的倒霉蛋……



那么说来我们是不是可以完全抛弃“技术”呢？相信IQ在140以上的人的回答都是否定的。《马车》的技术体现在哪里？我大致把它分为4大类：起跑、飘移、过弯和心态。

起　跑

也就是大家熟悉的“超级启动”，（以前也提到过）而“超级启动”在《马车》中又分“普通超级启动”（普超）和“完美超级启动”（完超）；“普超”和“完超”的加速距离是不能同日而语的，这也是有很多玩家抱怨自己的“超级启动”时快时慢的原因。要达到“完超”，就要求玩家对自己赛车的加速度十分熟悉，因为每辆赛车的“完超”时间点都不相同。有的需要在数字“2”变大后按，有的则在“2”快消失才按……其实“完超”与“爆缸”只是一瞬间决定的，也就是说，在练习“完超”时很容易产生“爆缸”的现象，出现这种情况时，玩家应该记住刚才按A的时间点，然后在第二次练习的时候稍稍慢些按（如果有人从“3”就开始按A的话，orz！）。

飘　移

这其实是个总称，如果把《马车》中所遇到的情况全写下来的话，差不多有“过弯飘移”、“直线飘移”（直飘）、“单向连续飘移”，和“S弯道连续飘移”等。飘移其实并不难，在达到一定速度后，按住“R”键起跳后（不要松开R），方向键左右来回按（搓），一般搓一次是蓝色的火焰，两次就是红色的火焰，这就是成功的信号。而“直飘”则是一种纯粹为提高速度的做法，也就是在直线赛道上进行S型加速跑法，虽然看上去路线是歪来歪去的，但是，“直飘”所产生的加速度是十分可观的。所以这个技巧在竞速模式中被广泛使用。当然你也可以把它拿来耍宝，最好的地点就是库巴城堡中的那个滚桶上……JIDE在上面虽然可以使用“直飘”成功，但是成功概率小了点，只有33%左右……“单向连续飘移”就是指在过一个弧度很大的弯时，进行连续飘移，其作用是产生更大的加速





度。“S弯道连续飘移”指的是在过一个“S型”弯时，进行双重双向飘移，其要求是在飘出第一个弯的同时进行第二个弯的飘移，这样往往比断开两次的飘移更快，更具有观赏性……

过　弯

漂移是为过弯而存在的。众所周知，走小圈永远比走大圈快，而这点就是要配合飘移来完成，只有这样才是完美无缺的过弯。这点没什么太多的讲头，最重要还是看你对赛道的熟悉程度，比如何时进弯，何时出弯，如何正确地使用近道，下个弯道的入口是在左边还是右边……归根到底一个字：练！

心　态

不管是Wi-Fi，还是对战或是竞速，心态都是不能忽视的环节。即使比赛已经进行到第三圈，玩家仍处在落后的不利位置，如果此时放弃或是泄气，那是一种懦夫行为。在《马车》的世界中，有“道具”存在，它便是玩家扭转乾坤的法宝……

软饼干：STOP！你再不举个实例，我快要睡着了(zzz……)

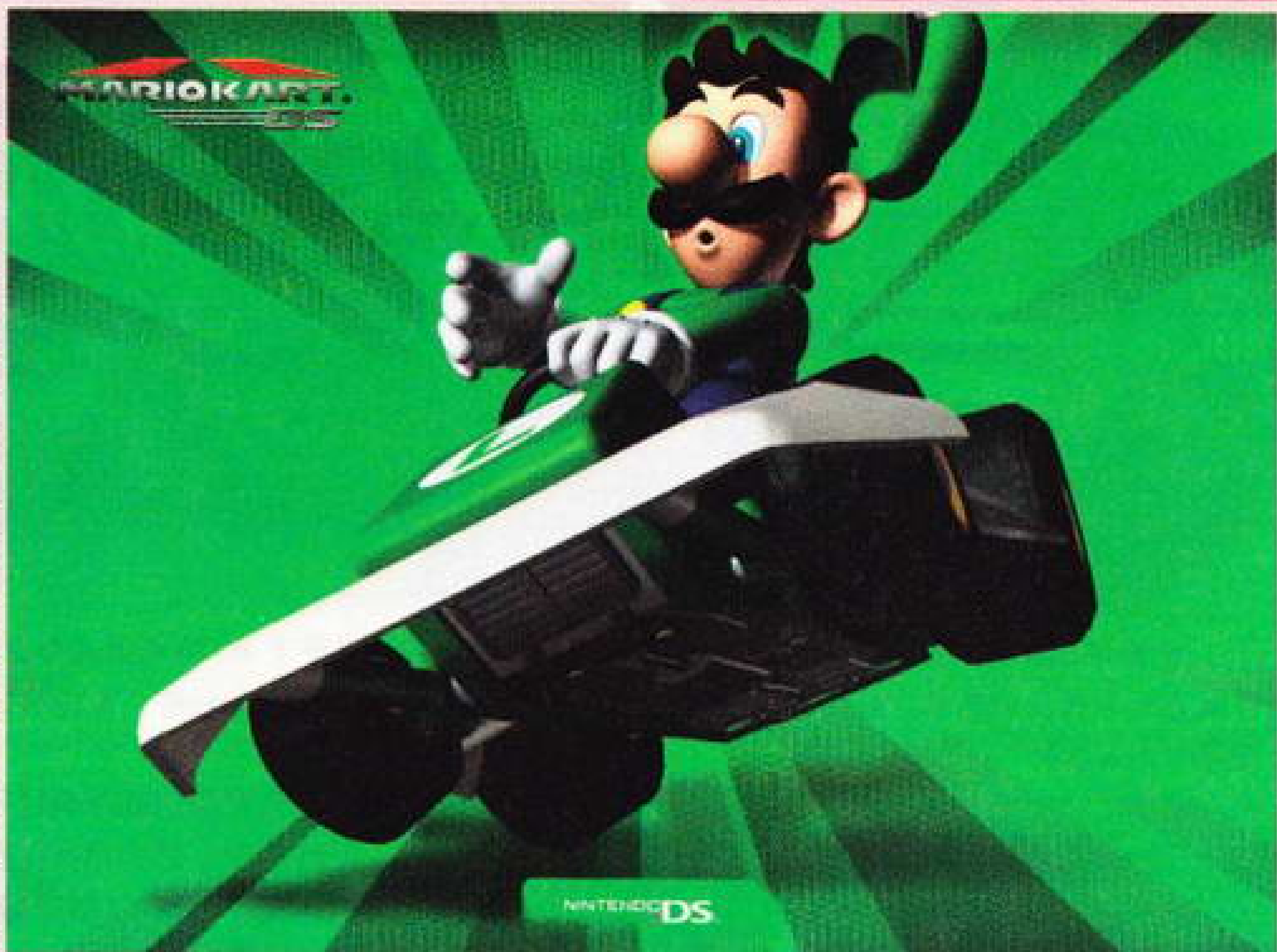
JIDE：汗！我有分寸，还没讲好呢，催什么催……

就以《马车》历代的压轴赛道——RAINBOW ROAD(彩虹赛道)来说。启动没啥好说的，使用“完超”，紧接着是三条加速道，在第二条加速道时需要调整车子方向，最好靠左些(注意：调整方向时，最好在加速道上进行，在普通的行驶情况下，转弯会使速度下降(保证高速可是竞速的灵魂)。接着开始飘移进弯(贴着左边的白线)，然后进入螺旋上升弯道中的第一个加速点，受离心力的影响，进入第二、第三个加速点不是什么很大的问题(注意在这期间请不要把飘移键松开)。方向键适时地向左按去，在出了第四加速点之后，要果断地放开飘移键，过慢或过快松开可能会导致车子飞出赛道或是撞上栏杆。从螺旋之环出来后，紧接着是一段下坡赛道，这里推荐大家对车子方向进行微调。在下坡的尽头是一段很长的加速道，各位玩家在这里可以放开A键，稍稍放松下紧张的右手。在这里行驶时最好靠右些，但不要靠着栏杆，那样不仅会减速，甚至还会飞向宇宙。华丽地转了一圈后，来到彩虹赛道中最适合使用蘑菇的地方——上坡。心急的同学可不要轻举妄动，在驶出加速道后，仍然有一段加速距离。此时不要使用道具，当画面上的气流消失的一霎那，按下“X”或“L”键……一口气冲上坡。再来个近90度的转弯，大家可以在倒数第二个圆环时进行飘移(要保持贴边，在车头刚指向出弯角度的时刻松开R键)。出弯后，立刻将车子保持在右侧，方向向



左偏些。

从断层上掉落之后，一条迷你型“S型”赛道出现在你眼前。各位！请不要急着进行“S弯道连续飘移”。为什么？我们做个简单的分析：当我们在第一个弯进行飘移时，出弯速度没的说，一定很快，然后你会很吃惊地发现，最佳的入弯点已经在刚才的加速中错过了，也就是说在第二个弯时我们会走一个大圈，这样一来无疑是捡了芝麻丢了西瓜。所以我推荐的方法是：在进入第一个弯时擦出蓝色的火焰(此时不会加速，但是可以保证速度不下降)，出弯之后立刻进行飘移，车头此时应对着赛道中央……不能放松，然后将面对一条难得的直道，立刻进行“直飘”，方向对着左边(因为前边有加速道，而这加速道是斜着摆放的，左边比右边先接触到加速道)。在加速过程中，再次调整车子行进路线，这回应该是靠右了。没有出加速道的时候，在没有倾斜角度的赛道时进行“S弯道连续飘移”，这个弯的特点就是第一个弯的弧度过小些，第二个很大，所以在第一次松开飘移键后立刻进行反向的第二次飘移(注意：在第二次飘移中，如果玩家的前轮一直贴着左边，或是已经有两个轮子在赛道外边的话，就不要松开R键，直到出弯。但是，更多的情况是玩家可能在第二次飘移时，前轮和左边的边际有一个或半个车身的距离，也就是在走大圈，此时要立刻松开飘移键，进行无限华丽的“单向连续飘移”)，最后看准时机出弯，不然很可能撞上栏杆……第一圈就这样跑完了，第二、第三圈也如法炮制……



软饼干：嗯，讲得头头是道，就是不知道火不火星。

JIDE：－ －b

软饼干：那继续我们的谈话吧。平时生活中你是一个怎么样的人呢？JIDE平时除了游戏都喜欢干些什么呢？

JIDE：嗯……看看书(杂志)、画画LOLI(别误会)、写写某个NDS版主委托的游戏剧本\(^0^)/

软饼干：爱好还挺丰富呢……那你平时是喜欢一个人玩游戏呢，还是更喜欢大家聚在一起啊？

JIDE：当然是大家一起玩最快乐了，记得有次BOB和蚊子都来我寝室(加上蚊子的同学)，正好4人同时玩马车，那感觉就一个字——H！(HIGH)

软饼干：原来高手都喜欢扎堆。那家里人对你玩游戏的态度如何呢？支持吗？

JIDE：这个这个…… 首先，现在家里人没人知道我的NDS是我自己的，而且在我考上大学前(特别是初中时)管得很紧。反而到高三时，我承认买了3年的GBA时，他们也没说什么，只是说要适度地玩下。

软饼干：又一个“地下工作者”啊！真是逆境底下出人才。那有没想过以后把游戏当做职业呢？

JIDE：曾经想过去当游戏编辑，可是跟家长谈到去学蝌蚪文(日文)时，他们叫我先把CET4(英文4级)过后再去学。等我过了以后，他们又要叫我去学6级……

软饼干：似乎这种事情在每个人身上都会发生，和大学时的饼干差不多。有信心把梦想坚持下去吗？

JIDE：我一直试图做下去，哪怕机会再小。

软饼干：那衷心希望你能成功，最后还想对《掌机王SP》的读者们说些什么呢？

JIDE：最后想说：BBS上的JIDE真的不是水王(被TF)。祝各位游戏学习事业全不误，谢谢！

软饼干：感谢JIDE的精彩讲解，再见！



手机游戏吧



文 小豆子 编 LIKY

世界杯已经落幕有一阵子了，但媒体上相关的讨论并没有停下来。央视著名解说员黄健翔所引发的"解说门"事件成为大家关注的焦点，有好事者更将其的几句话制作成手机铃声和彩铃广为传播，很是有趣。下面一起看看本辑的精彩内容。

还SP市场清白之身



近日，信息产业部再次公布需要整改的SP名单，包括飞拓无线、鸿联九五等多家知名公司赫然在列，数量则有102家之多。其实早在7月初，中国移动就已经向SP开刀，正式启动"二次确认"政策。移动要求所有梦网定制类业务，在正式收费前都必须两次对用户进行提醒确认。当用户定制业务收到SP发出的确认短信后，移动监管平台会再次发出确认短信，等用户第二次确认后，业务定制才正式生效。中国联通方面也宣布将于8月10日执行新政，联通在信的定制类业务统一转为包月，取消按条收费业务，同时也要进行"二次确认"。

（注："SP"是Service Provider的简称，指移动互联网服务内容应用服务的直接提供者。）

手机被莫名其妙扣钱想必是很多人曾经遇到过的事情。手机发来不知名的短信随手回复一下，手机上网随便点开一个看似很有诱惑力的链接，这些都有可能被收费。而更可怕的事情还不仅如此，有的用户根本没进行任何操作，仍旧会被扣费。具体里面藏着什么猫腻，恐怕只有不良SP才清楚。甚至很多用户谈手机增值业务色变，将其视为"雷区"。手机乱收费成为让很多用户头疼的问题，整肃SP市场已经成为近期中国通讯市场的重中之重。现代社会是诚信社会，凡事讲求的是透明。无论是移动和联通的新政还是信息产业部的清查，目的都是为了还SP市场一个清白之身，可谓民心所向。

移动新政发布的当天就立刻反映到了股市上，包括TOM在线、灵通网、空中网等SP的股价纷纷下跌。对大型SP的影响尚且如此，对小型SP就更不必说了。某些依靠非正常渠道赚钱的SP面临的只能是关门。SP市场要洗牌，但无论如何，从整个行业的长远发展来说，这样做是有必要的而且是必须的。众多SP现在所要做的，首先是严格自律，按照政策规定规范自己。更重要的则是提升服务水平，在内容上下功夫，只有内容够好，才能将用户吸引过来。

在叫好的同时，小豆子也不由担心起另一个问题。通讯运营商和SP之间本是一家亲，所谓"二次确认"也只是系统程序上的一段代码而已，究竟有没有留后门咱们并不知道。只希望相关部门加大监管力度，让手机用户明明白白消费。

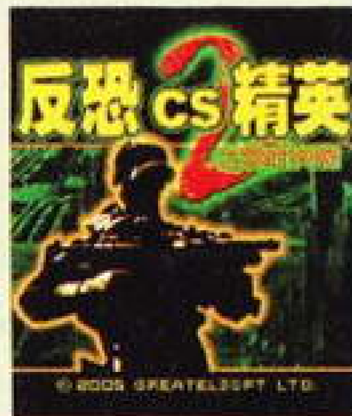
热辣新闻

岩浆数码推出两款免费手机游戏



岩浆数码在暑假期间再次提供两款免费手机游戏下载。这两款游戏分别为以恐龙为主角的《侏罗纪TAXI》和抗日空战游戏《飞虎啸长空》。大家可以登陆岩浆数码厂商网站(http://www.magma-land.com)，点击首页右面链接进入免费区下载游戏。加上以前提供的《航空大亨》等游戏，岩浆数码提供的免费手机游戏已经超过8款。

游戏随你下，大奖任你拿



格锐数码在暑假期间推出抽奖活动。从即日起至8月31日，只要玩家登陆http://www.greatelsoft.com/summer，输入手机号下载《反恐精英2》、《网球大师》等游戏即可参加抽奖。格锐数码每周会随机抽取幸运用户14位，幸运用户可获得包括CS精美打火机、价值50元的动感地带充值卡等在内的奖品。

两款超级女声游戏新出炉



湖南卫视的"超级女声"选秀大赛正在火热进行中，由IN-FUSIO开发的两款超级女声手机游戏《超女官方：PK连连看》和《超女官方：亲密接触》也恰逢时机地推出。游戏规则比较简单，而且都附带社区功能，超女粉丝们不要错过哦。

热辣手机游戏快报

光棍闯关

光棍闯关			
厂商	掌中米格	类型	PUZ
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V180 V600 V878/NEC N800 N810/三星E108等		
优点	吸收了GBA原版的精髓		
缺点	背景音乐一般		
综合评分	★★★★★★★★★☆		






厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→益智类

类似GBA《转转棒》的游戏。游戏中的光棍实际是位王子，为搭救被囚禁在高塔中的公主而自愿变为棍子。游戏共有21关，每关的通道形状各不相同，收集全部四颗宝石即可打开塔门救出公主。通道中机关重重，玩家可获得让光棍变长或变短的道具。游戏背景画面靓丽，场景富于变化，还有自动存储功能。

同级生

同级生			
厂商	雅讯天地	类型	PUZ
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V600 V3/索爱K750C W700C W800C等		
优点	趣味性十足的游戏		
缺点	RPG要素过少		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		





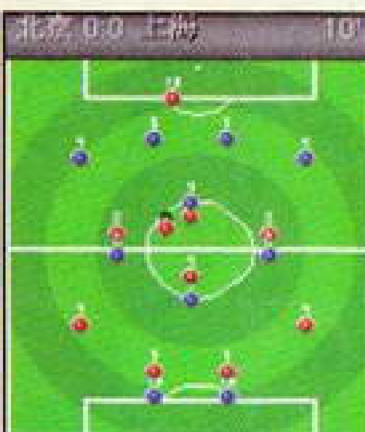

厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→益智类

规则类似《数独》的手机游戏，玩家要在九宫格内填入恰当的数字。游戏分为两种模式，经典模式和普通的《数独》游戏相同；通关模式则有情节，讲述主人公智野去澄云女子学院挑战美女的故事。游戏加入道具要素，可以在商店中购买不同效果的道具。游戏另一卖点是众多可爱的MM，通关后还能得到美女图片哦。

掌上球王

掌上球王			
厂商	岩浆数码	类型	SLG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V501 V600 L6/索尼爱立信K700C K750C等		
优点	注重策略的足球游戏		
缺点	画面比较粗糙		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		


厂商网站：http://www.magma-land.com

下载方式：移动手机发送短信"掌上球王"到996641免费下载体验版

足球策略类游戏，玩家要训练主人公成为顶尖球员，最终目标则是率领中国队打入世界杯并赢得冠军。游戏分为青年队、职业队等几个阶段，每个阶段所需完成的任务不同。玩家通过训练提高自己的各项属性，同时世界排名也会相应提高。起先玩家只能通过打工赚钱，进入职业队后就能领取工资，还会获得广告收入。

机甲危机

机甲危机			
厂商	索乐软件	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉C381 C650 E398 L7 V220 V500 V80等		
优点	背景层次感强，色彩丰富		
缺点	流程太短		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		






厂商网站：http://www.socogame.com

下载方式：移动用户发送短信"JJWJ"到666680下载

国产手机动作游戏，公元2085年妮娜为寻找失踪的父亲而踏上征程。游戏分为城市、丛林、塞克特总部三关。救出父亲后，妮娜还要去摧毁奥克兰城塞克特集团的秘密基地。刚开始妮娜以蚂蚁人形态出现，随着剧情深入，妮娜会加装火箭推进器并换乘摩托车，武器方面则有电光枪、火箭炮、霰弹枪等供玩家选择。

掌门人



进入7月，天气开始真正地发威起来，晴天时太阳晒得人睁不开眼睛，说不定什么时候天色一阴，倾盆大雨立刻下起来。不知在这个酷热多变的季节里各位玩家会如何度过，打游戏也好、看书也好，盛夏中保持平静的心态是非常重要的，心静自然凉嘛。好，下面开始我们本辑的“掌门人”——

小编故事 雨中



一天早上忽然下起了大暴雨，走在路上没有任何准备的雷伊顷刻间便被淋成了落汤鸡，雷伊便抱头狂奔向公司。路上见马修撑着伞正慢悠悠走着，虽然打伞，但除了头肩也都湿透了。

雷伊：雨下这么大，你怎么还走这么慢？

马修：走快走慢雨都是一样的大嘛。

雷伊：可是你都湿透了。

马修：已经湿透了，就更没必要躲雨了。

雷伊：糟糕，迟到了！不和你说了。

马修：已经迟到了，还有什么好急的。

……

各位编辑大哥们、胧月，你们好，我是一个还没有新主机的玩家，平时最先看的就是掌门人栏目，相信和我一样没有主机的人也都更注重掌门人这些介绍游戏以外的栏目吧。再过一个月，我也就能买到属于自己的NDSL了，但是最近却超怀旧起来，希望你们能做个怀旧题材的专题企划，照顾照顾我们这些老玩家们。

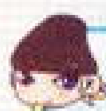
南京 燃烧的眼镜

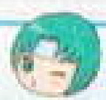
马修：先谢谢你对《掌机王SP》的支持和肯定，也恭喜你即将拥有自己的新主机。和你一样，好多人在新的即将到来之时，往往会加倍地怀念以往的。

胧月：为什么要把我单独提一下呢？

NDS买了已经有段日子了，话说当初第一时间入手《任天狗》的时候，我本着“没玩过任狗，还没见过狗跑”的宗旨开始了“养狗生涯”，进去后发现训练狗的动作靠口令的，感到一般的口令没啥新意，便用宿舍里的人的名字作为狗动作的指令。“陆×，陆×……”陆×从厕所冲出来，问：“赶着投胎啊？叫我干什么！”“没啥没啥……”晚上，宿舍沉浸在一片游戏的狂潮中。“陆×！潘××！郭×！叶××！”只见他们迅速地把电脑显示器关了，都回过头来问：“纪检部的来了？”“没，我在试狗能不能蹲下然后跳起转体180度后再来个托马斯回旋。”据野史记载：当时宿舍血光一片，凄惨之声不绝于耳……事后，舍长老大找我进行深刻的思想教育：“我说为了避免惨剧的再次发生和构建和谐的环境，把你的那个什么狗删了吧……”

南京 王楠


软饼干： 还真是恶搞啊……等下去找个人试试！（坏笑）


马修： 有意思，《任天狗》刚出时，小编们也经常拿别人的名字开涮。

第一次给你们写信，我有话要对紫枫说（好别扭）。我自从1998年上网从来就一直用紫枫这个名字。没想到众小编中居然和我有同样名字的，我太兴奋了！我是个老游迷了，什么游戏都能很快上手。说到目前玩时间长的游戏，大概也就是《MHP》了，1130个小时了。在42辑中看到有人脚踢大怪鸟，这个我们早试过了，我还用脚踢断过火龙尾，在这里想指出他的错误：无论穿什么装备，拿什么武器，Kick的功夫都不变！小编里我最喜欢胧月了，让我想到了《MHP》的龙X・龙火，嘿嘿！另外，紫枫，为了你，我改名了，现在叫做“紫枫.KING”，成王了，不跟你争，伤心啊！用了这么多年的名字成盗版的了！

合肥 紫枫.KING


海文： 看了你“治学严谨”的态度，首先赞一个。为此海文还专门请教了编辑部里的《MHP》达人胧月，不过这种脚踢火龙尾的行为，强烈要求寄段视频过来给我们大家开开眼。至于和我们紫枫大人同名的问题，我这就去帮你问问，看他愿不愿意改名……另外信中的一个字被海文“X”掉了，主希望各位来信的读者能够将文字写得尽量规范一些。


马修： 恭喜这位合肥玩友加冕称王，呵呵。重名嘛，本身就是人类社会的共同问题，不必太在意啦。像“马修”这个名字的重名率就极高，连“MASH”开头的信箱都被其他部门的同事抢注了……

小编故事 冷笑话

《铁拳 暗之复苏》发售后，关于《铁拳》的种种话题又多了起来，而胧月更是趁此机会拉拢边缘玩家，两位美编MM中，一个原本就玩《铁拳5》，不必胧月多费口舌，每天中午休息时打得不亦乐乎；另一位则对此始终没有兴趣，胧月便开始游说：“买PSP吧”美编MM：“干嘛？打《LOCOROCO》吗？”“什么呀，打《铁拳》。”美编MM：“我下手很重的。”胧月当即将PSP递给该MM，美编MM看看PSP，又看看胧月：“不用PSP，我直接用拳头就把你打飞。”胧月一脸窘相地说：“真是冷笑话，奥黛莉・赫本要是还在世，我就去找奥黛莉・赫本打《铁拳》了……”此话一出，办公室内众人几乎不约而同感觉到一阵寒意，离空调最近的紫枫更是将空调调高了三度……







利用上课堂时间看《掌机王 SP》实在是件胆战心惊的事情。因为以防老师莫名其妙地出现在正在埋头看书的我旁边，于是我会时不时抬头张望讲台上还是不是有老师坐着，而此时的其他同学们却都在埋头学习。身在教室里的老师可防，巡堂老师却难防。因为无法预知他们何时会出现在窗边（我临窗而坐），所以时常心惊胆颤。同学们被老师没收课外书是时有发生的事，幸好没落在我头上……

广东佛山 伍志文


雷伊：课堂上看与学习无关的书可不是一个好现象，不仅不能安心地看爽手中的书，更重要的是无法保证课堂学习质量。不过话虽这么说，雷伊在中学时被没收的书也不在少数……所以，就算是为了不浪费书钱，也要改掉上课看闲书的坏毛病啊。（寒）

几百年前，有一个人叫做铭风，他为了追寻自由，到了波涛汹涌的大海上冒险。不料天有不测风云，一场突如其来的暴风雨将铭风带到了一个荒岛，从此铭风在这个荒岛，靠着一台 PSP 生活了十几年。后来，有一群野人在岛上开饭，铭风救了一个将要被吃掉的野人，名曰雷伊。铭风从此不再孤单，因为有人和他联机了。于是两人相依为命又生活了几年。直到一天，来了一艘船曰“SP”号，船长LIKY被一干叛乱水手劫了（为什么LIKY当船长，因为他脖子上挂着……自己翻看书中小编形象）。铭风雷伊挺身而出，救出了船长和一些水手。之后他们联手击败了以马修、胧月为首的叛乱水手，夺回“SP”号，成功返回英国。此事轰动全国，铭风被国王软饼干接见。之后报社编辑找他出了一本叫《SP 号》的书，某游戏公司社长岩田海文派工作小组紫枫组以其冒险过程做了《迷失蔚蓝》这个红极一时的游戏。铭风从此衣食无忧，过上了幸福快乐的生活。

杭州 雷宇

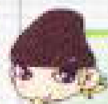

铭风：他说风雨中，这点痛算什么，擦干泪不要问，为什么……


海文：《鲁宾逊漂流记》、《加勒比海盗》、《迷失蔚蓝》、《掌机王 SP》……果然是与众不同的大手笔！


马修：蛮有意思的，不过叛乱的偏偏是我这个老实人哦……

我们学校的宿舍10点钟就会熄灯，因此拥有NDSL 的我成为了断电后的惟一的“小资阶级”（其他舍友都只有手机）。可好景不长，学校开始抓晚上溜出去玩的学生，顺便也对我们进行一次次可恶的“非法物品大扫荡”，有不少同胞中奖。近日刚入手《洛克人ZX》，玩得兴起时，不料教师部队突然袭来，他们一眼就看到发光的 NDSL，正巧我刚玩到播放结局动画的地方，便曰：“此乃最新款MP4（MP4不算非法品）。”老师们看了看也便走了：“不开灯小心眼睛。”还是太感谢这次厂商的厚道，把动画做这么长……

北京 高洋


软饼干：要是碰到个识货的老师就得哭了。


马修：MP4 合法、游戏机非法……有时觉得人类的思维还是蛮奇妙的，呵呵。

经过数月对《掌机王SP》的研究，我发现你们那里还蛮多“控”的。请问你们那里除了胧月这个御姐控外，还有什么控呢？

广东韶关 鲤鱼


胧月：不是吧，仅仅提过一两次都被记住了。其他那些个“某人们”经常表露出来的“战争控”、“宠物控”、“大家爱控”你反而没有记住，真罪过。

那天约定和Y君去公园联“马车”，去得太早，所以自己先玩NDSL起来，玩了一会，两个小孩走过。

小孩A：嗯？那个大哥哥拿的是啥学习机？

小孩B：看起来像诺亚洲！

小孩A：不是吧，好象是那个外国人大山推荐的什么“好记性”。

小孩B：是“好记星”吧？

我的心这时就像被泰森的左拳击中一样……又过了会，一大爷和大妈走过，大爷小声对大妈说：“老伴，那小伙子拿着闺女的化妆盒在那里傻笑好一会了。”我的心这时就像被几十头大象踩过一样……

广西 阿神



软饼干： 实在是无语了。(－ －)



马修： 从阿神玩友的来信看，和NDSL外形相似的学习机还蛮多的。

当我看完《掌机王SP》对《MHF》的介绍后，只能对Capcom说一个字“贱”！相当贱，为什么美版内置网上任务，而日版却没有？我的日版已经玩了快两个月了，很想玩网上的任务啊！

山东济南 洪曙旭



胧月： 其实无论美版还是日版，那些所谓的“网络下载任务”都是内置在UMD里的。不同只是开启方法——日版需要连接官方服务器，而美版则是通过单机游戏即可开启。个人也觉得《MHF》更加体贴玩家一点，毕竟是两者里较后出的版本。

凌晓雨作为《铁拳》里面最小、同时也是最萌的萝莉，我第一眼看到就喜欢上了！真是口耐（“可爱”之意）啊！相比风间飞鸟就没什么意思了，所以我觉得风间仁最终一定会选择凌晓雨的。

南京 TAMAMA



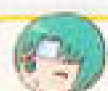
胧月： 其实在《铁拳》里，凌晓雨绝对不是年纪最小的萝莉。就是风间飞鸟，也比晓雨年幼。而真要说《铁拳》里最小最萌的萝莉，熊猫应该才是名副其实的。(笑)

《掌机王SP》改革之愚人节版

经BOSS和众小编研究讨论决定，《掌机王SP》将于2036年4月1日进行全面改革。售价由原本的8.8降低至0.88元，页数从原本的190多页增厚到380多页。赠品变为蓝光光碟。同时抽奖的奖品也大大增多，有“PSP4”和“NDSL3”等多部最新主机。

一时间杂志大卖脱销，各位小编早就忙不过来了。其中马修还误将一台即将寄给玩友的“PSP4”当成砖头扔向雷伊，一时间编辑们展开混战，纷纷拿出掌机等物应战。期间还不小心将380多页的《掌机王SP》砸到BOSS。BOSS昏倒前的最后指示就是将众人的掌机充公，作为下辑奖品！

姜寒冬



马修： 记得以前也有读者预想过几十年后的小编和《掌机王SP》，看来大家想象力都很丰富哦。



雷伊： 其实我和马修是非常团结的。不过30年后已经年迈的BOSS能否挨得了这380页《掌机王SP》的一击，还真是难说……



短信快报

参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

请问马修大哥，42辑《购机指南》封面的MM是你找的吗？好靓啊。

131XXXX3329

呵呵，封面一登，打听棉花糖MM的还真不少，其实是LEVELUP的同仁们办的“游戏宝贝”栏目的第一位游戏宝贝。现在已经有三位游戏宝贝了，感兴趣的可以去LEVELUP首页（http://www.levelup.cn/）看看哦。

IDSL能玩D版的GBA游戏吗？

136XXXX1358

当然可以，放心玩吧。

我有个朋友在深圳，他说那里有卖NDS的D版卡！请问这种D版卡可以玩吗？

139XXXX7659

可以玩，但是NDS要刷机或插引导卡。

我想问下什么是行货什么是水货？先谢了。

136XXXX8497

行货就是面向本地区发售的主机游戏等产品，水货则是在其他地区发售但通过其他渠道流入本地区的产品。如中国大陆市场上的日版、美版、港版NDSL都为水货，只有面向中国大陆发售的iDSL才是行货。

小编，iDS能否使用M3-SD Pro运行NDS游戏？可以给我推荐一些振奋人心的NDS音乐游戏吗？先在这谢谢啦！

138XXXX7324

可以，但需要刷机或插引导卡。振奋人心的NDS音乐游戏嘛，给你推荐《应援团》。

我的NDS卖了1060，是否合算呢？

134XXXX5487

这个…的卖得简直是太合算了，现如今新的NDS也未必能卖到这个价钱。

请问NDS是否可以用引导卡不刷机玩烧录？

135XXXX2568

当然可以了，玩烧录不一定非要刷机的嘛。

邮购的书还有赠品么？现在断货的那几辑还有机会补上么？我很想把以前没买到的几辑给补完啊！

134XXXX1500

放心，赠品光盘一样都不会少。不过断货的几辑我们确实无法再满足各位了，在此向支持《掌机王SP》的各位朋友们致歉。

上次问的《恶魔城 血族夜曲》怎样邮购？邮购地址是哪里？邮编是多少？我应该汇款到哪里？大概汇多少钱？请马修大哥再帮个忙，写具体点，多谢！

130XXXX8360

马修这次索性帮人到底了，《恶魔城 血族夜曲》的邮购地址是：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收），邮编为730010，您汇28元（定价免邮费）就可以了。

请问各位小编，怎样能不用邮购的方式买到《NDS专辑》呢？请务必告诉我，谢谢啦！

139XXXX3878

不邮购的话，就只能去去书店、二手书市场或网上二手交易区碰运气啦。

《真·三国无双 二度进化》可以用PSP 2.5版玩吗？有的话深圳哪里有卖。

137XXXX5180

《二度进化》需要2.6版本的PSP才能运行，想买的话可以去东门、华强北等地方的游戏店去看看。

GBA SP还会出新游戏吗？GBA SP加多少钱可以换一台NDS？

134XXXX7537

出啊，可以关注一下我们每辑的GBA特快专递和发售表。现在GBA SP和NDS的差价大约400左右，不过去店里换的话，具体补多少差价还要问BOSS。

某日，我把新买的iDS和《恶魔城》带到我同学家里，准备和他一起分享。一开门我同学就说：“你带着饭盒到我家来干吗？你当我家是食堂啊！”我顿时晕倒……

上海 刘晨澳



马修：从读者来信统计看，NDS、iDS是被大家拿来恶搞得最多的主机，还好卖得很火，不然可真就什么也不是啦了

软饼干：你同学也真是，带饭盒来吃饭还这么多话，马修他们来我家吃饭可都是空手来的呢。



我弟弟和都我是口袋FANS，最近一年我俩正在电脑上玩《口袋妖怪 红宝石》，这游戏虽然已经推出N年了，但趣味还是相当高的。由于我们玩的不是正统作品，历代的PM都有，其中不乏神兽。在电脑上玩还有一个好处，那就是即时保存，只要某天碰到哪个神兽，只要一进战斗画面，嘿嘿……它就永远逃不出去了，只要你有足够的耐心，它就完完全全属于你了。那天在流星瀑布碰到了梦幻，我立即保存，把大师球扔了出去，可是觉得太浪费，就马上读档到刚撞见梦幻时的画面，它只有5级，被我一个普通球就搞定了。

浙江 张辰虹



马修：你玩的应该是386版吧？也恭喜你抓到了梦幻，这个小家伙可是当年无数《金·银》版玩家的遗憾。梦幻很强的，好好培养吧。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、20、22、23、24、25、26、27、28、31、34辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～45辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



继续期待大家的意见和建议



大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址：请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏

本辑恰逢盛夏，众游戏厂商也为大家准备了丰盛的精神食粮，而作为掌机玩家主力的学生朋友们这个时候也应该是最HAPPY的时候，能在家里悠哉地躺在床上，吹着冷气，玩着游戏，爽哉！而本月，levelup.cn属于我们掌机玩家的掌机频道（pocket.levelup.cn）也正式开张了，上面的内容是为我们掌机玩家度身定制的，各种资讯一应俱全，欢迎大家前往参观！

谁说PSP人气低？护士MM也玩PSP！



买机小算盘 大家平时玩游戏的投资大吗？

我自己觉得吧，玩游戏投资还好，但是还是觉得钱紧得很。昨天刚看到一台NGPC超薄彩色机九成新开价100元。当时准备买，被同学劝住。现在想起来还是蛮感谢他的，买东西千万不能冲动啊。我这位同学特别喜欢NDS，每次都玩我的，但自己一直不敢买，一直处在犹豫状态，怕买回来后悔啊。毕竟我们上班族挣钱也不容易，我知道他私房钱够买两台豪华版PSP了，但他还是忍着没买，等模拟器出来。从这点上我还是蛮佩服他的。

欧阳贝贝

PSP的巨大魅力 玩游戏到了废寝忘“X”的地步

隔壁班某同学在宿舍厕所中打《怪物猎人P》，许久不出。最后终于被其它人赶出，然后他又坐在书桌前继续奋斗。

忽然，宿舍里其他人觉得宿舍里有股异味，就问那打机的：“喂，你擦干净没啊？”

打机的答道：“啊？我光顾着打机，穿了裤子就出来了。”

玩游戏不是坏事……但是请勿废寝忘食，更不要忘掉其它不该忘掉的。

后来此君被他的舍友们禁止打机一周。

黑衣蒙面人

> 回复摘录：还好吧，不是PSP有魅力，是他太着迷游戏。
>
> hlandcj

今天遇到的事让我晕倒

今天和同学在KFC联机《MHP》，坐在一个很舒服的沙发上。我们正玩得高兴，突然一个警察过来对我和我同学说：“手机别那么招摇地拿出来，现在小偷很多。”那个警察刚走，边上的一位哥哥把头探过来：“兄弟，这手机很不错嘛，可以横着玩3D游戏啊！”我倒，我说：“这是PSP，不是手机，是游戏机。”那位哥哥听了之后便自言自语：“现在的游戏机怎么都做成和手机一个样？”

我再次倒，哪里像手机啦？

四狼神威

> 回复摘录：上次一个小孩看到后激动得大叫：GBA！
>
> 烦西烦那

谁说都是JS？

这样的老板真少见，欠着他900元钱，还给我NDSL整套配件！

昨天我买了一台黑色的NDSL主机，欧版1150元，可是我真是没钱再买烧录卡和TF卡之类的东西了。于是我就向老板提出了一个条件，如下：

我在您那买完NDSL后就没有钱了，但是我只买机子，没游戏玩啊。所以我想，先在您那欠着钱，您先给我EZ4L和1G的TF卡，我每个月还您100元，直到还清为止。由于这两样东西的价值不菲，您不同意，我也没什么可说的，但是我还会继续支持您的。因为老板你人品非常好。我欠的钱是绝对还的哦！

没想到老板爽快地答应了，我还跟他要了HORI的原装膜，待机卡之类的东西，他都答应了。这些东西一共差不多2000元，我只有1100元，剩下有钱的时候再给他，你说这个老板好不好？

花夕

热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 对于国内掌机玩家来说，近期的大事之一就是很多2.6版PSP也被成功降级，而在国内市场，无疑引发了价格变动等诸多方面的变动，本辑的热点话题，就是请大家来针对PSP 2.6版降级以及带来众多变动等来展开讨论。

随着2.5、2.6 PSP的破解，本以为PSP的价格会降下很多，结果确实是降了，1.5的小P是小降了点，但是原来很便宜的2.5、2.6却水涨船高，这下JS可就乐了。

tctc

2.6降级成功，BOSS说降坏了不赔，紧张死我了。

wuxiaomeng

谨防JS们降坏后说不赔。

xigua123

情况跟当年2.0可以降级的时候基本一样，过几个月又要升价了吧。

良人帮

55……爸爸说就算价钱降低了也不给我买，而且PSP还被我妈妈说成是板砖似的游戏机，郁闷死我了。

∝雷电の逍遥

终于可以等价格低出手了

Judas

看来JS又要捞一笔了

花夕

看来Sony又要有新的动作了，2.6降级是我们玩家的福音啊。

xgyocg

对于2.6玩家是一件好事，但是Sony也不会闲着，肯定要推出新系统。

niou

群众的力量大呀，Sony加油呀……

断腿蜘蛛

PSP就只靠降级来拉生意，谁让PSP只有1.5的被破解。最近PSP又用PS模拟器来拉拢老玩家，我个人认为这招真是无奈之举啊。

四神召魂

可以降级是好事，但升了2.7以上的朋友就痛苦，我就是例子。

恋爱之神S

降级好降级妙，对我来说都一样，因为偶米有PSP。(－ －)

零下60吃冰棒

降级："穷人们"的最好选择。

Zero013

我的IC1003……

ck_paul

我才买了两个月的1.5小P啊。怒……

旧日の足迹

破解的结果，还是让JS多卖了钱。

zhoushuai6

又是降级之招数，我还以为2.5、2.6破解到可以直接读ISO呢。晕。

PCplayer

PSP 2.6降了，价钱却涨了。

harrysztq

非TA-082的2.71惨痛爬过-……想不起来我当时升2.71的理由了。

碎梦

在降级程序放出的第2天晚上就降了，完全没有后遗症，完美啊！

ヴィンデル

本辑热点话题

掌机的游戏外功能

GBA时代，众多的个人软件让大家的掌机实现了电子书、计算器、日历、MP3甚至视频播放等诸多功能，如今对应NDS的个人软件同样红红火火。PSP不仅自带诸多游戏外功能，众多的个人和小组也在PSP上开发了很多第三方软件。本辑的话题就是请大家说说您是如何看待掌上游戏机的游戏外的功能。

参与方式

短信：编辑短信"JCPK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在8月1日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

小编寄语



马修

◆在家乡经常将旧衣服送到街道去捐给贫困灾区，但到深圳一直没留意该往哪捐，结果整理出的一堆旧衣服只能扔掉，可惜了……

◆大家都看新电影，惟独本人重看旧片——《阳光灿烂的日子》，除了大段大段的搞笑场景，诗情画意的超现实回忆式叙事手法、记忆中阳光灿烂的夏天、夕阳下少年轻唱的《莫斯科郊外的晚上》等都是时隔10年的今天再次重看后拾到的从前被忽略的美丽。

◆本人上辑"小编寄语"中那段"治愈系声优"被雷伊、胧月等人笑了很久，呵呵。做完这辑就可以玩《战国BASARA2》了，想想都热血。

◆《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售在即，大期待！



LIKY

◆最近好像有部叫《疯狂的石头》的片子比较火，几个朋友都在向我推荐，前天终于有幸欣赏，感觉还不错，比较搞笑，不过说实话，像这类很有现实生活味道的喜剧电影，我感觉还是《自娱自乐》最经典了。

◆《怪物猎人 携带版 2nd》终于公布了，看着那些情报实在是让人无比期待，虽然游戏是以《MH2》为基础制作，但是又加入了不少新东西，新要素不少。而最令人振奋的是游戏对应无线LAN联机，这就意味着本作将提供官方服务器供大家联机，不用再使用麻烦的KAI了，只是希望Capcon厚道一点，不要像PS2版那样收费就行。

◆最近发觉自己竟然也有发福的迹象，这可不是好现象，看来我要找时间锻炼了。



胧月

☆近来和办公室的同事们一直留意着日本举行的动画角色最萌评比，《蔷薇少女》和《凉宫春日的忧郁》都势不可挡。倒是昔日很火的《SEED》四大天后俱表现平平，看来动画的播出时机很重要——君不见虚妹在预赛当组把其他几个我以为还比较萌的角色全部完美轰杀……

☆仔细计算一下，半月来玩得最多的游戏居然是《数码恶魔传说》1代，自己对于新游戏的接受度确实越来越低了。

☆《铁拳》的专页从本辑开始正式开放，胧月也尽可能寻找圈子内最好的玩家来担任该栏目的撰稿人。不过一个人所接触的圈子终究有限，在此欢迎各位对《铁拳》有精深造诣的朋友踊跃交流。



海文

●近期关注日剧《太阳之歌》，山田孝之、泽尻惠里香联袂主演，继感动无数观众的《一升的眼泪》之后又一部与病魔做斗争的励志佳作！看过之后，忽然发现，自己能够出去晒晒太阳其实真的很幸福。很多人总是在抱怨现实中的种种不平。然而抱怨并不能解决任何问题，与其花时间发牢骚，不如想想自己有什么可以做的，现实可以用自己的双手去改造！

●有一位好友也来到深圳，即将开始他的打工一族的生活，在此对他表示欢迎，顺带对他所要面临的地狱般的生活给予哀悼。



●其实，我们和超人算是同行——观电影《超人归来》有感，我们都是码字的。



雷伊

■PSP的《大众高尔夫》新作未公布，倒是先冒出了PS2的《大众网球》……不过对于这款作品，期待度依旧是满点啊。

■虽然平时对高达并不是很感冒，不过看到《SD高达G世纪 携带版》时还是有种热血沸腾的感觉。毕竟一次性收录了这么多部《高达》作品，不支持一下的话，实在是对不起游戏厂商的用心良苦。

■与朋友们出去聚餐的时候，他们的话题几乎全都是网游，让从没接触过网游的我每次都插不上话。网络游戏真是个神奇的东西啊……

■看完《超人归来》之后紧接着又去看了《谍中谍3》……下一部要看的电影预计是《汽车总动员》。





紫枫

◆家乡

与父母通了一次电话，母亲的一通嘘寒问暖，让身为儿子的我热泪盈眶，突然特别地想念家乡，想念父母。我可真算得上是不孝了……

◆病情

仍然没有好转，不知这样的情况究竟会持续多久，被医生强制要求休息，但也总不能这样一直下去，希望接下来的时间会慢慢恢复过来，这样实在是太郁闷了。

◆痛苦

父亲说："男人真的痛苦的时候，哭不出来。"原来真是这样的。捂着胸口，疼，但是哭不出来，只有疼……

◆杂

龙膏酒我醉一醉，把葡萄美酒夜光杯，颁赐群臣品其味，金鼎烹羊记得添肉桂。胡姬酒肆灯花泪，以黄金销尽一宿魅，雾雨轻挠美人背，赏丝竹罗衣舞纷飞……(《盛唐夜唱》)

◆仙人掌

上次才死掉一棵仙人掌，没想到这次来上班，发现连另外一盆活着的也不知去向，某人笑曰："它见到自己同伴死在你手上，不敢再待在这里，肯定是连夜逃窜了。"只有苦笑无语中。



软饼干

◆《MHP2》终于火热公布！虽然本人一直在玩PS2版的《MH2》，但还是比较关心PSP版的情况，毕竟多了一些内容而非单纯的移植。

◆《战国BASARA2》是本月最期待游戏，当大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，本饼干已经沉迷在刀光剑影的战斗中了。

◆由于最近事比较多，电影《超人归来》没能第一时间去看。而另外一部大片《加勒比海盗2》估计只能买碟看了。

◆做完这辑后，全体《掌机王》编辑们将集体去海边玩一次，说起来上次去海边还是大学时去青岛写生的那次。



貉风

◆《太阳之歌》终于开播了，泽尻エリカ的表现依旧出色。不过这次扮演的竟然还是一个身患绝症的少女，希望以后不要保持这个传统啊。

◆《秋叶原@DEEP》这部讲述深度动漫游戏爱好者（OTAKU）的动画果然好看。不过在中国的话，还是玩网络游戏的比较多吧。于是在别的电视剧里看到那句："有电脑的你们是不会明白电玩的乐趣"的台词时颇有共鸣。

◆SOS团在日本网络上的"2006最萌大赛"势头很劲，本人喜欢的几名角色都获得了预选第一。看来《凉宫春日的忧郁》这部动画的优秀素质有目共睹啊。

Welcome

交流空间

最能保持人心健康的预防药，是朋友的忠言规劝。经常有读者来信说，自己通过"交流空间"这个栏目认识了很多朋友，在同一座城市里的玩友有的甚至还成为了无话不谈的密友。能够结下比"玩伴"之间更加深层的友谊，是很让人羡慕的。

姓名：王莎
性别：女　年龄：15

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：河北省邯郸市岭南路23#40号楼2单元301室
邮编：056003
Email：wx5825@yahoo.com.cn
想说的话：这个世界上，每颗心灵原本都细腻敏感。无论是流浪街头的流浪儿，还是公园里活力四射的孩童。有的人备受折磨，放弃一切希望，而有的人却从容淡定，信心百倍地把握人生，这关键在于各人对待世界的态度。

姓名：周璐瑶
性别：女　年龄：15

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪弹珠台》
地址：河北省邯郸市岭南路23#40号楼2单元101室
邮编：056003　Email：zly@168.com.cn
想说的话：希望广大任天堂支持者与我联系。

姓名：曾东　昵称：禁止聊天中
性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战国无双》、《战国BASARA》、《龙珠》
地址：成都市第三中学教职工宿舍爵版街新2号5单元
邮编：610017　Email：andylk1223@126.com
QQ：619972405
电话：130－18298754、138－81760465（短信联系）
想说的话：我想结交各位喜欢PSP的朋友，谢啦！

姓名：刘岩　昵称：m@sk
性别：男　年龄：21

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：西南交通大学犀浦校区717#
邮编：611756　Email：maskleon@163.com
QQ：53764125
电话：138－80771011
想说的话：想和范进老同志说一样的话：我中了！我中了！

姓名：田文斌　昵称：pluto
性别：男　年龄：21

拥有掌机：GB、GBC、GBA、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《超级忍》、《最终幻想》、《机战》、《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：黑龙江哈尔滨市黑龙江工程学院计算机系B05－26班
邮编：150050
Email：kunoichi@yeah.net　QQ：328480240
想说的话：我也是个动漫迷，游戏动漫不分家，喜欢这方面的玩家可以加我。

姓名：何艺杰　昵称：麇
性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》、《真名法典》
地址：四川省成都市林荫街成都七中高一（1）班
邮编：610000
Email：cookie_cat_13@hotmail.com
QQ：82958789
想说的话：我希望期末可以考好，这样才能随时随性地翻阅《掌机王SP》而不被父母责骂。

姓名：蒋刚锋
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《银河战士》、《FFTA》、《合金弹头》、《女神侧身像》、《GGXX》
地址：浙江省湖州市菱湖镇星桥路28#楼101室
邮编：313018
电话：0572－3940117、0572－3941142

想说的话：有句话叫作天上不会掉馅饼，但我相信天上能掉 PSP、NDSL、GBM 等奖品。

姓名：亓海　　昵称：KIRA
性别：男　　年龄：19

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战》、《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：河北省唐山市路南区滦承楼 14 楼 5 门 10 室
邮编：063000　　QQ：279974860
想说的话：抬头望望天，PSP在飘；低头看看地，NDSL在笑。只要努力，想要的掌机就会拥有！

姓名：叶伟斌
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《高达 SEED DESTINY》、《魔兽世界》
地址：广东省广州市增城市新塘镇新康花园康雅苑 6 栋 502
邮编：511340　　QQ：191017225
电话：138 － 26000397（短信最佳）
想说的话：希望中台 NDSL 或 PSP 回家，祝《掌机王 SP》越办越好！

姓名：陈楠
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人 EXE》、《FF》
地址：福建省莆田市第二实验小学
邮编：351100
想说的话：我爱《掌机王 SP》！我好想要一台 PSP，现在正在攒钱，听说买《掌机王 SP》可以中，所以我疯狂购买。虽然没中，我还是会继续支持《掌机王 SP》，希望这次可以中大奖。

姓名：丁燕辰　　昵称：游戏王
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《龙珠》、《洛克人》、《银河战士》、《风雨传说》、《重装机兵传说 钢之季节》
地址：北京市顺义区大孙各庄镇薛家庄雕刻场
邮编：101308
想说的话：为什么幸福常常与我擦肩而过？当世界没有了你，只留下空空荡荡的我，我又能去哪里呢？我寻找你，你来找我吧，心仪已久的 NDSL。

姓名：范翔
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《网球王子》
地址：湖南省长沙市望月湖 3 片 8 栋 303
邮编：410006　　QQ：269749363
电话：0731 － 8864369
想说的话：今天是我第一次来信，试试运气。还希望《掌机王 SP》越办越好。

姓名：刘毅冬　　昵称：漏咩冬
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：广西北海市合浦廉州中学原高二（1）班
邮编：536100　　QQ：502932462
电话：0779 － 7296288

姓名：李远超　　昵称：人超人
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：凡画面好的都喜欢
地址：北京市海淀区枷林馆南里 1 － 4 － 7
邮编：100038
QQ：544040195
想说的话：这个世界因游戏而精彩，这个世界的人们因玩游戏而多彩。愿结交掌机迷。

姓名：凌国良　　昵称：Zero
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人 Zero》、《口袋妖怪》、《牧场》、《火纹》等
地址：广东省珠海市斗门县井岸镇南潮梅山村五巷 4 号 402
邮编：519100
QQ：329932402
想说的话：我有许多喜欢的游戏，但最爱的还是"《Zero》系列"。望天下玩友能与我共同享受游戏的乐趣！

姓名：吴庆平
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：好玩的都喜欢
地址：海南省海口市琼山区华侨中学初一（1）班
邮编：571100
QQ：443226084
电话：0898 － 69166885
想说的话：我想和各位玩友交朋友不知可否，愿意者请写信。

NDS、PSP 幸运大抽奖

问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



小编们好！请问《幻想水浒传Ⅰ》中的セイラ怎么收？就是在キーロフ村洗衣服的那位。

cl6

最近关于《幻想水浒传Ⅰ＆Ⅱ》的问题似乎很多，这也从另一个侧面反映了游戏中的同伴收集确实比较令人头痛。要令セイラ加入，就必须把肥皂（せっけん）交给她，不过得到肥皂的过程有些麻烦。首先，必须在村中的道具店购买砂糖（さとう），把它交给宿屋中的男子可以换得尺子（ものさし）。然后，用尺子与村子右下的女子换得盐（しお），用盐和セイラ左边的男子换得酱油（しょうゆ），最后再用酱油和宿屋外的男子换得肥皂。

最近我女朋友迷上了《乐克乐克》，把我的PSP都给抢去了，不过她却有个问题。老缠着我问我也不知道，只能来找你们帮忙了。游戏每一关都能获得一些部件，而获得什么是随机的。但是在“乐克小屋”里，我却发现最后几排的特殊部件我一个都没有获得？这是怎么回事啊？

上海 刘凯

“loco house”中后四排的两星部件全是弹跳部件，只有在你以20个locoroco的形态过



关时（即在关卡中收集到了20个果实，并没有被敌人碰到的状态下过关）才能够获得。每个关卡所获得的两星弹跳部件是固定的，加油吧！

小弟最近购入一台二手NDS，以下有几个问题还望答复。

1.翻新机与正版机有何区别？

2.美版机和日版机都可刷吗？

3.SC－miniSD价钱多少？真的能用1G卡烧几十个NDS游戏？

4.刷机是否真的有危险，有没有没有危险的方法？

武汉 郑家昌



1.新旧程度上的区别。

2.都可以刷。

3.小编所在地的SC-miniSD价格在270左右。关于烧录游戏，可以提供给大家一个计算方法，首先用NDS游戏的容量，如256M，除以8可以换算成标准容量单位的32Mb。而1G卡的实际容量一般在1000Mb左右，通过计算就能知道可烧录的游戏数。

4.NDS刷机相对而言比较简单，只要操作得当并不会有危险。如果你担心的话可花点钱到游戏店里去刷。

各位小编，你们好，我买了EZ4L烧录卡，但是卡的壳和我的机器颜色不一样，我想换壳，却发现卡带壳无论如何也打不开；还有，我的手比较大，TF卡插进去后就拔不出来了，能不能告诉我众编是怎么用的？别告诉我小编们的手指都很纤细。

广西 朱晓晞



可以换壳是EZ4L的一个贴心的设定，但包装里初始的卡壳却是粘死的……想要换壳还真就得采用暴力手段掰开撬开。然后呢？马修的办法是给卡带套上新壳后，螺丝都不用拧上，因为不用胶粘的话，拧上螺丝和不拧上螺丝一样难看，但都一样不耽误使用。这样在你想拔出TF卡时，可以直接拆开卡壳，很方便地取出TF卡，而不用很费事地去用镊子或指甲。虽然这么做听起来有点不尽善尽美，但确实是非常实用的。

小编们好：

我看了你们的“购机攻略”很好，就是没



有介绍如何区别PSP的组装和原装电池的问题，我该如何区别啊？希望小编能在百忙中给我回个信，我过几天打算去买PSP了。对了还有PSP 2.5版和2.6版有什么区别？我现在应该买哪个版本的啊？谢谢！

丁国光



自从2005年上半年开始各式假电池便充斥于市场当中，广大玩家在购机时稍不留神就很容易被骗。如何辨别真伪？目前已知的比较保险的方法为：1.假电池的背面如果按下去有下陷的感觉；真电池非常结实，按下无任何反应。2.电池上方的电极触点部分，假电池的特征是金光闪闪，外露的触点可以很明显地被观察到；真电池的特征是很难观察到金属触点。3.电池的铭牌部位，假电池的印刷略显粗糙，字体边缘不够平滑，大面积色块不够均匀；真电池的印刷相当精美，字体边缘笔直清晰，整张铭牌色泽均匀。

现在2.5版和2.6版没什么大区别，只要不是T82主板，都可以降级到1.5版，至于买哪个版本，如果你想玩破解游戏、模拟器或者自制程序的话，可以考虑买1.5版PSP。



求助求助，在《洛克人ZX》中火焰地带的那个E罐到底怎么拿？攻略里说得有点简单了吧。时间老是不够，到底是怎么快速打破那些砖头的，请告诉我一点心得。

BOBO



这里你首先要获得活性金属FX，并能够使用特殊的蓄力攻击。然后在这里变身为ModelFX，这样就能利用FX的特殊蓄力攻击快速打破那些石头了。

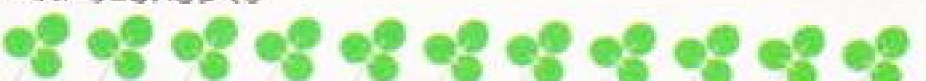


PSP有1.5，2.0版的，其中哪一个版本更好呢？希望能多告诉我一些以便不受JS的骗。谢谢了。

CHK



由于1.5版的PSP可以运行自制软件和破解游戏，当然是1.5版比较好。不过2.0版也可以降级，在上一辑中也已经介绍了2.5/2.6版PSP的降级方法，所以买这些版本的机器其实都差不多。你可以参照我们的市场扫描（看主机价格）和你当地店里的情况来选择性价比最高的购买。



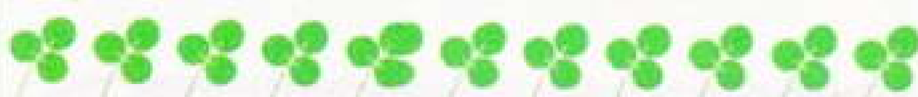
请问《EXIT》第10-8关怎么过？我一开始就卡住了，那些砖块让最初被困的男子来到上层完全不够。

KYY



其实很简单，你用冲刺跑跳到左边拿到激光剑后。将右边平台上的机器人劈掉后就可以推它的头作为垫脚石了。





小弟有个问题请教各位编编，GBA的《螺旋破碎机》这里怎么过啊？我朋友说我一定是修改得太过分了。但我虽然用模拟器玩的，却没有修改啊。

gulu



这里很简单。用2级的钻击钻左边的黄色砖块，然后按你发动钻击的反方向钻击键（L或R键）就可让主角弹到那个平台上了。

遗留问题

NDS版的《牧场物语》中消遣茶，蛋糕，彩虹咖喱哪儿得到？农场在哪？

133XXXXX195

《怪物猎人 携带版》二星第二个打怪鸟任务中怪鸟打了一定血后就逃了，咋办？（我用弩打的）再遇见时它还有多少血？

139XXXX689

暑期已经过去一半，这段时间往往是假期里最为充实的。逝去的假期时时告诫自己别再无度挥霍，而剩下的另一半日子又不会给人以紧张感……所谓的惬意就是这样吧。

中奖者的反馈

姓名：梁东春　年龄：19　性别：男
奖品：NDSL　中奖辑数：34

地址：广西玉林市白水塘老干部新村270号
邮编：537000
电话：0775－2839990　QQ：170017802
Email：ldch121@sina.com.cn
拥有掌机：GBA、GBA SP、GBM、NDS、NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《FF》
想说的话：希望大家以学业为重，学习之余玩玩可以，千万别沉迷。
中奖感言：终于把老任的掌机都摸了个遍，再摸过PSP就完美了。

姓名：冯永昌　年龄：20　性别：男
奖品：NDSL　中奖辑数：35

地址：广西南宁市桃源路82－6
邮编：530022
电话：134－81135623　QQ：273613761
Email：fycmax@163.com
拥有掌机：GB、GBP、GG、WS、NGP、NDSL
喜欢的游戏：《女神侧身像 蕾娜斯》、《黄金太阳》、《银河之星》
想说的话：喜欢RPG，喜欢日本动漫的朋友们，交个朋友吧。
中奖感言：第一次寄就中了NDSL，运气值MAX！（真想再中台PSP。）

姓名：张秋桨　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：24

地址：贵阳市花溪区清华中学高二（3）班
邮编：550025
QQ：360292366
Email：无
拥有掌机：WSC、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《FF》、《NGA Live》、《Burn Out》、《火影》、《WE》
想说的话：已经是很老的《掌机王SP》饭了，真后悔从《掌机王SP》1～18辑都买了却没有参加抽奖。
中奖感言：谢谢各位《掌机王SP》的工作人员，特别要感谢抽中我的那哥们儿，谢谢！只不过已经有2台GBA SP了，下次能不能再抽个白色PSP给俺？再次感谢！

姓名：李响　年龄：17　性别：男
奖品：GBM　中奖辑数：25

地址：河北省三河市第一中学高二（6）班
邮编：065200
电话：0316－3130804　QQ：535399964
拥有掌机：GBA SP、GBM、NDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《火纹》、《马里奥64DS》、《马里奥A4》、《新超级马里奥兄弟》以及有一大堆ACT
想说的话：游戏学习，天天向上。祝高三学生能考上好的学校，也祝自己明年金榜提名。祝所有学生玩家天天快乐。
中奖感言：真的很开心，没想到自己会中GBM。啊，幸运女神对我微笑了，爽！

姓名：张雷　年龄：20　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：10

地址：黑龙江牡丹江市铁路三中高三（3）班
邮编：157011
QQ：35012735
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好，在高考时也能为我们高三的学子送去祝福与快乐。
中奖感言：我真的没有想到我会中奖，同桌还说我是在做梦。但幸福的日子来临时我就不可自拔了。

大奖 PSP 名花有主！《掌机王SP》第43辑大奖揭晓 152名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

一等奖 1 名：SONY PSP 掌机（豪华版）



海南省　　安校武

二等奖 1 名：新版 NDS Lite



成都市　　史泰龙

三等奖 50 名：高乐高营养饮品 1 瓶

柳州市 曹雷	上海市 黄奇	乌鲁木齐市 马鹏	南京市 王强	
鞍山市 陈嘉龙	瑞安市 贾盛瑞	昆明市 马秋军	太原市 王青云	
嘉兴市 陈羚超	乌鲁木齐市 李海坤	通州市 任俊杰	上海市 奚磊君	
深圳市 陈逸龙	江门市 李树芬	丹东市 宋子龙	上海市 徐锋	
昆明市 邓朝晖	上海市 李勇杰	天津市 陶思远	西安市 杨嘉直	
秦皇岛市 丁浩	天津市 李跃文	内江市 滕玺	上海市 杨悦	三门峡市 张曼
柳州市 范敏	银川市 林冠岐	哈尔滨市 田冲	厦门市 叶伟林	襄樊市 张琼
宁波市 冯波	西安市 刘蕾	北京市 王寒	上海市 袁峥	上海市 周伟杰
北京市 谷子为	贵阳市 刘璐	上海市 王佳晶	开封市 翟晨	上海市 朱佳巍
北京市 韩寅清	上海市 陆俊强	无锡市 王嘉旻	天津市 张怀刚	杭州市 朱建贤
无锡市 华晶	北京市 罗熙	哈尔滨市 王明山	常熟市 张洁军	襄樊市 朱琼洁

纪念奖 100 名：三款精美奖品随机抽取

天津市 白冰	天津市 韩彬	昆明市 刘丁齐	常熟市 苏忠照	珠海市 杨丰玮
石河子市 曹山	无锡市 洪盛虹	建阳市 刘宽凯	江阴市 孙志伟	北京市 杨乐
厦门市 陈宝池	北京市 侯斌	柳州市 刘维	梧州市 唐铭浩	重庆市 杨姗姗
丹东市 陈德正	太原市 胡可	贵阳市 刘未申	苏州市 陶悦庭	徐州市 杨雨薇
成都市 陈昊宇	福州市 胡锐骅	靖江市 刘毅	上海市 王斌麟	成都市 姚剑云
郴州市 陈俭	北京市 胡维伟	江门市 刘志威	南昌市 王晨	泉州市 叶自耕
珠海市 陈勇云	北京市 黄丝雨	北京市 吕琰	桂林市 王剑	天津市 于泓
广州市 陈志健	广州市 黄卫洪	长春市 马宝鑫	桂林市 王剑	上海市 张斌
启东市 成博	南昌市 黄元浩	北京市 马世成	北京市 王胜雄	南昌市 张晗
广汉市 杜益洋	太原市 吉悦犁	武汉市 马雨汀	上海市 王翔	北京市 张磊
宁波市 冯斌	青岛市 蒋传璋	武汉市 马正	厦门市 魏江涛	无锡市 张莉
北京市 富子健	湛江市 黎相杰	廊坊市 孟令剑	西宁市 魏杰	合肥市 张一帆
乐清市 葛滨浩	广州市 李明森	哈尔滨市 潘德海	常州市 魏信鑫	西安市 张之昊
丹阳市 管晨阳	上海市 李瑞清	三明市 潘亚平	顺德市 吴耀强	上海市 章振飞
上海市 管永超	东莞市 李伟冰	湛江市 庞建	厦门市 萧耕翰	宁波市 赵元辉
上海市 桂成林	杭州市 李文彪	东莞市 阮文辉	深圳市 萧振凯	大连市 钟亮
呼和浩特市 郭蕾	梧州市 梁安	上海市 沈海峰	北京市 徐鹤佳	哈尔滨市 周杰
天津市 郭林	广州市 梁俊伟	昆山市 施剑飞	南宁市 徐晓平	北京市 朱爱丽
沈阳市 郭翔宇	桂林市 林浩	上海市 石伟	杭州市 薛涛	合肥市 朱海东
洛阳市 郭艺	北流市 林延寿	成都市 苏黎生	天津市 白晓晨	南通市 朱鸣宇

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

掌机王自由谈

栏目主持 马修

自由谈，自由谈，到底要谈些什么呢？其实只要和游戏相关的，都可以拿来谈。本次的两篇自由谈与以往的有所不同，一篇是针对玩家中流传的“GBA淘汰说”，从目前的现状来展望分析，GBA，已经离开我们了吗？另一篇则是从以“《成人脑锻炼》系列”、“《任天狗》系列”为代表的异质游戏令NDS一飞冲天来看NDS的市场及走势。大家也可以在这个栏目尽情展示你的才华、评论你的游戏、讲述你的故事及发表你的看法。

Touch时代

——NDS与它的触摸休闲游戏

文 Kakaya



目前NDS的软件销售势头如狂风骤雨一般，以迅雷不及掩耳盗铃之势抢占了掌机游戏的软件市场，其中最引人注目的就是NDS的教育休闲类软件。任天堂官方给这类软件定义了一个名称，叫“Touch! Generations”，目前这个系列的作品和销量列表如下（统计时间截止至2006年6月30日）。

从右表可以看出，这个系列的众多作品销量惊人，甚至被人称为任天堂新世代的《口袋妖怪》。《任天狗》、《轻松头脑教室》、两作《成人脑力锻》和《成人英语锻炼DS 学英》的销量都超过了100万，这些游戏无非就是些迷你益智游戏，或者说是休闲游戏、简单操练英语

游戏名称	发售日	销量
电子浮游生物	2005.04.07	23159
任天狗 柴犬·腊肠·吉娃娃	2005.04.21	1285100
东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太郎教授监视修 成人脑力锻炼DS	2005.05.19	2411334
DS乐引辞典	2005.06.16	69253
轻松头脑教室	2005.06.30	1262816
众乐乐大全	2005.11.03	529356
东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太郎教授监视修 进一步成人脑力锻炼DS	2005.12.29	2575265
成人英语锻炼DS 学英语	2006.01.26	1044691
汉字直输DS 乐引辞典	2006.04.13	70563
俄罗斯方块DS	2006.04.27	647724
会说话的DS菜谱	2006.07.20	未发售

的游戏。这样子的游戏取得这样的成绩实在是出人意料。

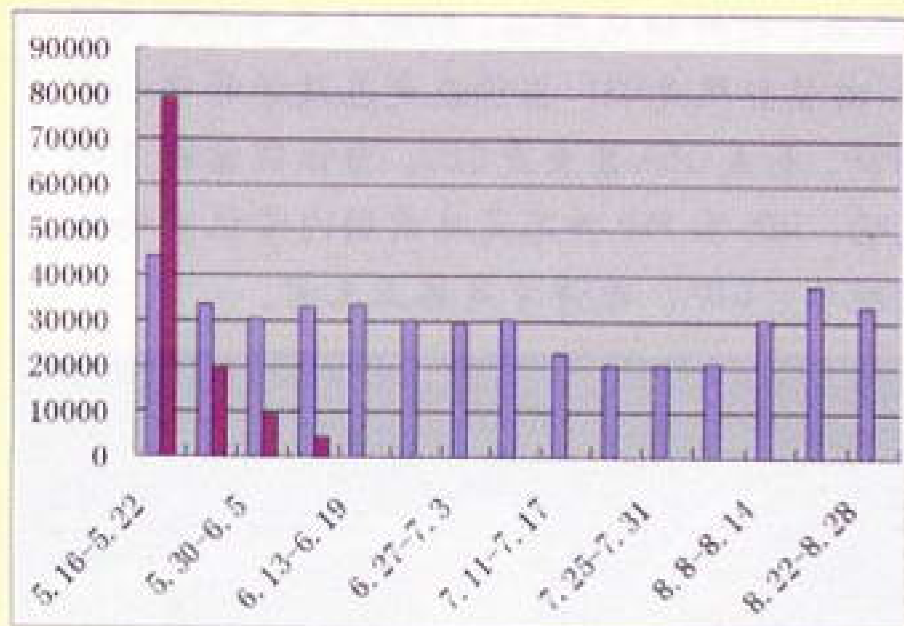
发售伊始

最早的两个系列的先锋作品，一款是2005年5月19日发售的《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太郎教授监视修 成人脑力锻炼DS》，（好长的名字……）还有一个是同年6月30日推出的《轻松头脑教室》。当然这里还要提一下2005年4月7日发售的《电子浮游生物》和4月21日发售的“《任天狗》系列”以及还有之后发售的《DS乐引辞典》。这几部作品有几个共同的特征，都不是传统作品，而是剑走偏锋之作，甚至任天堂也在公开场合也宣称其中的有些作品并不是游戏。

传统的路线和新潮的销售区别

前文提到的这些作品里，除了《任天狗》的销量略好以外，其他作品在销售之初，并不太突出，以《脑锻炼》来说，在打出了老任的牌子，并以2800日元的低价入市，首三周的销售轨迹仅仅为44166、33442、30416，这样一款作品用传统的眼光看，能卖到20万就已经很了不起了，谁能预料一年后的今天，销量竟轻易的达到了200万之巨！成为了日本有史以来的火爆游戏之一。

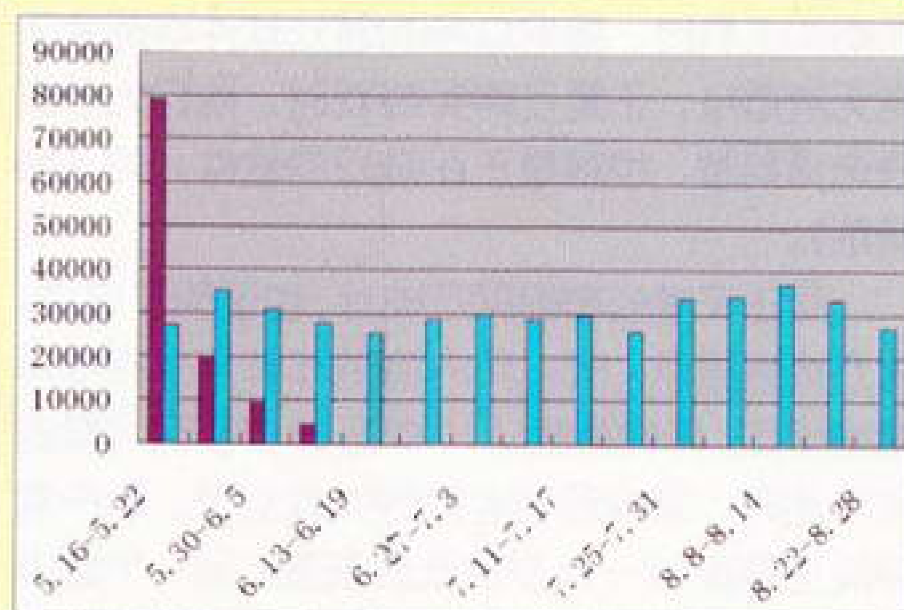
这里先来解释下传统的游戏销量增长轨迹。先看图一：



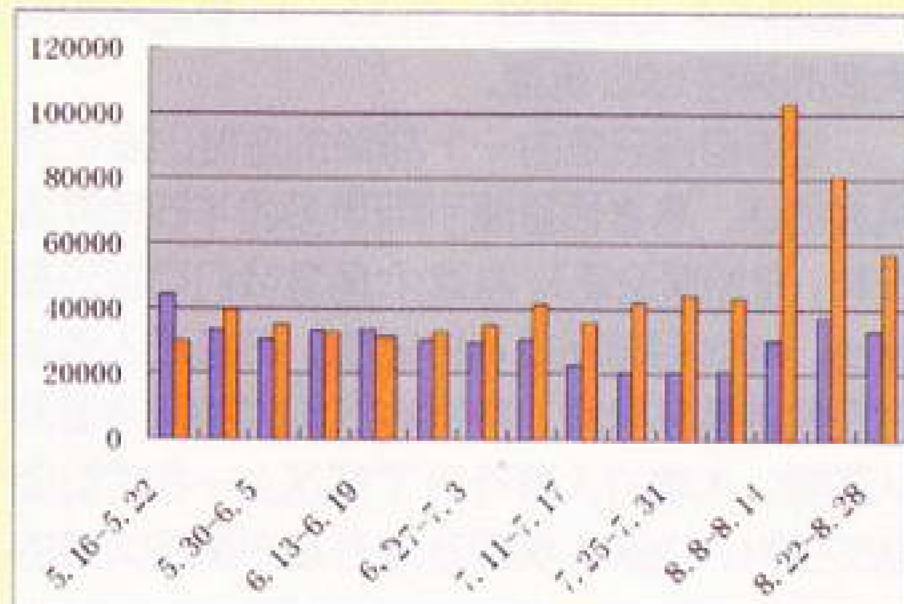
▲《脑锻炼》（蓝色）与普通PS2游戏《永远的幽游白书》（紫红）的同期对比。

以同期发售的PS2游戏《永远的幽游白书》和《脑锻炼》作个对比。红紫色的柱状图表示《幽游白书》，蓝色表示《脑锻炼》。从曲线我们可以明显看出，大多数PS2游戏的销售轨迹基本是一样的，即首周到次周，销量减少一半，第三周则再减少一半，随时间的推移，销量是呈几何程度的减少，而《脑锻炼》却一反游戏销售的规律性，保持了销量的基本稳定。何解呢？先不急，我们再来看两张图。

从销量看NDS和用户分布



▲《幽游白书》（紫红）和PS2硬件销量（天蓝）的同期对比。



▲《脑锻炼》（蓝色）和NDS硬件销量（橙色）的同期对比。

从几幅销量的柱状图我们可以清楚看到，《幽游白书》这类游戏的销量和硬件销量基本没有太大的关系，而《脑锻炼》的走势则和硬件的销量有着惊人的类似，橙色8月8日的突然增长要比《脑锻炼》增长大很多，是因为NDS的《JUMP超级明星大乱斗》的发售，引发了硬件销售的浪潮。这说明了什么呢？

很明显，PS2是一个相对非常成熟稳定的游戏主机，使用者基本以玩家为主，游戏发售后，玩家对于游戏信息相对会比较了解，因此，游戏发售之后，大部分玩家就会立即购买，因此基本3周之后，销量就迅速萎缩了。

而NDS的用户群，比例则完全不同于PS2，拥有大量的妇女、老人、孩童及成年人。而《脑锻炼》与传统作品大大不同，虽然不是很准确，但可以用LU（注1）或蓝海（注2）来概括这一部分人群，这一部分人群并不是对于游戏市场充分了解的，主观上也不会有太大的兴趣。

可是一旦当《脑锻炼》和NDS主机吸引他们的时候，他们可能会选择在某一时刻购买。有



种说，购买NDS的人群，有很大一部分也同时购买了《脑锻炼》——LU购买主机大都是通过别人的口头相传及主流大众媒体来了解相关信息的，所以当NDS成为大家眼中的流行电子产品后，很容易引起持续不断的销售风潮。而LU在购买主机时，面对众多的游戏软件可能会非常无所适从，于是在购买游戏时，他们大多都会选择熟悉、也就是正在流行的软件，如《脑锻炼》。

而任天堂公布的官方统计，也证明了这点。官方数据显示，NDS用户群的年龄层分布得异常地平均，年龄跨度从10岁至50岁都有大量的NDS用户，其中还有大量的女性玩家。用户集中段主要在10～15岁的低龄玩家；另一个集中段为40～50岁的大龄玩家，这一段可以看作是《头脑锻炼》的玩家群；而15～40岁之间也有大量的男性NDS玩家。

笔者目前只是由一个简单的角度出发（有机会的话，笔者希望能引用更多的不同角度的资料，来加深论证）。从这个角度我们可以轻易看出，NDS目前在日本的销售，已经进入到非常良性的循环阶段，并取得了相当的普及度及认知度，大量的人群开始了解这么一台定位明确的主机；由非传统型游戏开发出来的大量的非玩家，则构成了游戏主机的主要增长方向。

当然，并不是说一款主流游戏主机的成功，就要靠这些休闲游戏软件，传统软件诸如《新超级马里奥兄弟》、《马里奥赛车DS》的销量也都非常的出色，将要推出的《最终幻想III》、《勇者斗恶龙怪物篇Joker》、《风雨传说》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》都将彻底拉开传统游戏的战线，再配合已经非常成功的休闲教育软件群的攻势，NDS再次成为一台疯狂销售的主机，也就不足为怪了。

注1：LU，即light user，这里指的是“非核心玩家”。

注2：蓝海就是“蓝海战略”，是《蓝海战略》的作者钱·金教授和莫博涅女士通过对跨越一百多年、涉及三十多个产业的一百五十个企业的案例分析，提出了与一般企业制胜的思维定式完全不同的发展理论、一种全新的企业成功模式——避免绝对竞争，超越竞争，另辟蹊径，开创全新市场的战略理念，就是“蓝海战略”。本文中引申为面向市场而开拓的全新用户。

谈国内GBA市场的未来

文 正午

翻开游戏类书籍，PSP、NDS的游戏介绍扑面而来；打开游戏网站，到处是关于PSP、NDS的游戏讨论。难道我们真的进入掌机次时代了吗？回答当然是NO！当你在走在放学的中小学生之间，你会发现他们手中拿的并不是NDS或者PSP，而是GBA甚至是GBC。当你留意街边的游戏店，总会瞧见GBA卡带的身影。种种事实说明，NDS和PSP并不是目前国内掌机市场的绝对主流产品，我们还未到到和世界潮流接轨的地步；GBA，也许才是真正王者。

价格，还是价格

正值暑期，又至购机时节。笔者受表叔所托给小学五年级的表弟买一台掌上游戏机，给出的预算是1000元。这不上不下的1000元倒是让笔者为了难。买GBA SP是绰绰有余，但毕竟GBA SP已经属于过气主机，新游戏不多；如果买NDS，那刚好够买主机的钱。最终表弟还是抱了一台GBA SP回家，外加一张256Mb的烧录卡，合计消费800元。看得出，表叔和表弟对此都非常满意。


▲GBA SP和NDS你会选哪个？

掌机的消费群体大部分是中小学生，他们都是没有收入的，所有的消费需要父母买单。笔者所在城市，人均月工资在1600元左右，这个工资标准也代表了国内多数中小城市的情况。再去算算购买NDSL的价格，1150元还要加上400元左右的烧录卡和150元左右的512MB SD卡，合计支出要1700多元。如果是买PSP呢，1.5普通版PSP售价在1600元，加上1G的记忆棒，合计也要1900元左右。1900元可以做什么？能够做的事情太多了，可以买一部中端手机，可以买一台29寸的电视，可以买一台空调……但如果用来买一部只能用来玩乐的掌上游戏机，相信大多数父母都不会同意。笔者曾经和表叔讨论过类似的问题，关于娱乐消费的心理底线的问题。在表叔看来，掌机不能吃不能喝，只是一个玩具而已，800元已经是消费的心理底线，相信这也是大多数父母的看法。

目前市场上的GBA SP的价格在600元左右。如果是GBA，因为大多数是翻新货，价格更低至300元左右。GBA D版卡带的价格也降到了20元左右，很多游戏店推出了卡带贴换服务。价格的因素，让GBA成为掌机市场的绝对主流。

从众心理

当笔者把自己的PSP给表弟玩的时候，表弟没有为画面靓丽的《山脊赛车》所诱惑，仍旧只顾着玩GBA。笔者凑过去一看，原来表弟玩的是《口袋妖怪 绿宝石》，细问之下才知道，最近表弟的几个同学都在玩这个游戏，看谁能锻炼出最强的怪兽。独乐乐不如众乐乐，多人参与才是掌机的精髓所在，这也是任天堂一直推崇的游戏理念。而在一个群体中，只有大家都拥有同一种游戏机，玩同样的游戏，才能形成共同的话题。笔者还曾见到过一个有PSP的孩子，把PSP卖了，再买一台GBA，原因是同学们都有GBA——有PSP的孩子自然无法和有GBA的孩子交流，如果没有GBA那就有被孤立的危险，就意味着失去朋友，这种从众心理，同样使GBA仍未退出主流之列。



▲GBA的用户群十分广泛。

丰富的游戏软件



▲面对如此庞大的游戏阵容，你还等什么？

GBA自2001年出道以来，已经发售的游戏有上千款。由于主机定位问题，GBA上很多游戏都偏向于幼龄化，更适合小朋友的口味。GBA上有众多高素质的游戏，像《黄金太阳》、《超级马里奥》、《火焰之纹章》等，这其中既有正统的RPG，也有考验智力的SLG，还有轻松有趣的小游戏，基本涵盖了各个类型，能适合不同口味的游戏人群。GBA同时也成为国内一大批汉化爱好者的试验田，很多优秀的游戏被汉化为中文，方便玩家理解游戏剧情，更加深入游戏，目前GBA上的中文游戏也已有上百款之多。

GBA游戏资源丰富，获取渠道也很多，购买D版卡就不必说了；如果购买烧录卡，可以从网上获取游戏，网上很多网站都提供GBA游戏ROM的下载，ROM文件的容量不大，下载时间不长。如果家中没有电脑，去网吧下载也可以。另外市面上还能够买到含有GBA游戏的光盘，可以说购入GBA，不用担心没有游戏可玩。

两极分化的掌机市场

目前国内掌机市场已经分成两极，一边是以GBA为代表的低端掌机市场，另一边则是以NDS、PSP为代表的高端掌机市场。低端掌机市场方面的利润巨大，自然有厂商不想让GBA




▲OS的实力不容小觑。

一家独大。

其实早在几年前，小霸王、外星电子等就生产过GB的兼容机型，意图占领掌机市场，但最后都草草收场。现在率先发动攻击的是一家叫京士数的位于广州的电子公司。他们推出的OS高清游戏掌机独辟蹊径，以兼容MD、FC、GBC游戏为卖点，和GBA展开正面交锋。OS的最大卖点是可以运行超过3000个的FC、MD、GBC游戏，游戏资源可谓相当庞大。OS配备了高清晰的2.5寸显示屏，显示效果足以媲美GBM。另外，OS的价格也极具杀伤力，单机售价仅为248元。这个价位可以说非常符合家长们的消费心理线。

当然，OS也不是没有硬伤，首先是游戏质量，昔日老机种的经典游戏能否吸引现代人的口味是个问题；其次是销售渠道，GBA已经呈星火燎原的态势，只要有游戏店的地方基本都有GBA销售。对于一个全新的掌机，OS能否建立起庞大的销售渠道是成败的根本所在。另外还有游戏成本问题，GBA使用烧录卡可以极大降低游戏成本，但目前OS只有卡带销售，虽然官方计划推出烧录卡，但还没有成品出现，而且据传OS的烧录器比较昂贵，只提供给游戏店，也就是说，玩家即使购买烧录卡也需要去游戏店烧录游戏，自然这不会是免费的。虽然OS策马杀来，但可以肯定的是短期内不会对GBA造成太大影响。

GBA的未来之路

虽然在国际市场上，GBA已经走到末路，相关厂商对GBA的支持也越来越少。但从当前国内情况看来，GBA还将会有很长的寿命。由于GBA的硬件构造比较复杂，目前没有仿制品出现，顶多是在旧机器的基础上进行翻新。市场上销售的GBA主要有两类，一类是神游公司生产的小神游GBA，主要以GBA SP为主，还有一类则是翻新机了。可以说GBA能否持续的重担就落在了神游公司身上。

以当前情况看来，神游公司虽然推出了NDS、NDSL，但仍没有打算要放弃GBA。而业界还盛传神游将会推出GBA的官方烧录卡和无线联网配件，GBA的中文正版卡带也在继续推出之中。

在上世纪90年代，虽然FC在日本已经没落，但以FC为原型的学习机产品却在国内热销。GBA想要在在国内重展FC当年那样的生命力，就一定要适合国情。

首先是在价格，GBA SP售价在600元左右，这个价格对于一般家庭来说，仍旧有些偏高，如果能进一步下调价格，相信会吸引更多的用户购买，从OS的248元的售价来推测，GBA SP应该有比较大的降价空间。其次是游戏，一直以来受各种因素影响，神游公司推出GBA中文游戏的速度非常缓慢，如果能加快速度，并且降低正版卡带的价格，相信会带动起主机的销量。最后，笔者想提一点就是学习软件的开发，与普通玩具相比，家长们更喜欢寓教于乐的产品，这也是当年学习机取胜的重要原因之一。以GBA的机能，比起FC要强上数倍，开发相关学习软件并非难事，除了英汉词典外，还可以根据中、小学课程开发相关软件，再配以动画的形式必将能吸引孩子的学习兴趣。

昨天在KFC，笔者身旁一个小男孩捧着GBC在玩。看着他那认真的神态，笔者不由想起自己小时候在河边玩泥巴的往事。算起来，GBA发售仅仅5个年头，还很年轻，也该是精神头十足的时候，让我们祝愿GBA在国内掌机市场一路走好。



▲GBA还有很多潜力可以挖掘。

玩转NDS

文 gokumine　编 马修

G6 Lite 正式版完全评测

等待了许久之后终于等到了G6 Lite的发售。其实在前段时间G6 Lite就已经上市了，不过由于上市的时间比较匆忙，在卡带外壳上出了一些问题。外壳的材质和NDSL颜色有些不相称，接缝处也不严。经过这段时间的调整，新版外壳终于穿到了G6 Lite之上，那么就让我们来看看G6 Lite的真正表现吧。

外　观

说到外观就不得不从包装说起，包装是一个小方纸盒，虽然和早期版G6 Lite的盒子一样大，但是从外表上看就可以知道是重新制作的，早期版本的G6 Lite包装采用的是G6 FLASH的包装，印刷是英文的；这次的包装从正面到反面都采用了中文版印刷，PDA系统的增加也使得原来包装上标注的“4合1”变成了“5合1”，而且在包装背面有非常详细的介绍说明文字，可见厂家对中国市场的重视（以前G6系列都是英文的）。打开包装盒，里面依旧采用G6系列的铁盒子装着产品，在铁盒上也可以看出也是经过重新印刷的，LOGO已经变成了“G6 Lite”的字样。采用这种铁盒的包装在烧录卡中是比较少见的，不仅显得很高档，而且还可以保证产品在里面的安全性，就算在邮寄过程中也能很好地保护里面的产品在受到外力后不至于损坏。打开盒子以后新版外壳的G6 Lite映入眼帘，G6 Lite卡带统一标配为4G容量，在盒子

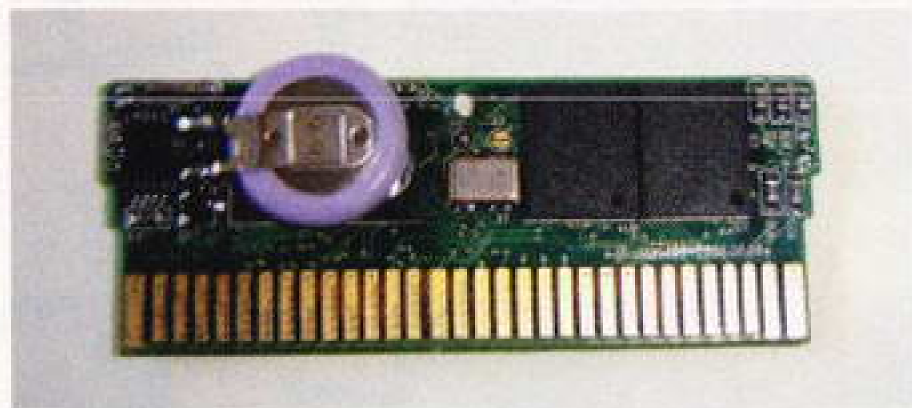




里面有USB烧录器一个、G6 Lite 4G卡带一张、NDS用G6转换外壳一套以及备用外壳两个。和早期版本有很大的不同，早期版只赠送一个不同颜色的外壳，这次三种颜色的外壳全都一起送了。本次收到的样品主色调为白色，正好和自己的小白NDSL相匹配。

白色的USB读卡器从材料看和G6 Lite卡带外壳有些差别，好像和早期版本G6 Lite中的烧录器使用的一样的材料，看来这个烧卡器并没有重新制作外壳。变化最大的要算G6 Lite的外壳了，新版的外壳和旧版比较首先是轻了很多，因为旧版外壳拔插的时候比较紧，因此新版的将外壳的厚度减了下来，拔插问题是解决了，但是拿在手里面感觉有些不结实。外壳的颜色变化也相当大，尤其是白色，可以看出来和旧版有很大的差别，已经十分接近NDSL本体的颜色了。外壳表面处理上，新版和旧版的差别不大，是使用同样的工艺，比起NDSL的外壳还是要差上一些。以前外壳结合部位的接缝在新版外壳上已经完全看不到了，背面多了两个缺口，和NDSL的防尘卡一模一样，拆装也变的更方便了。

老规矩，外面看完了就要看看里面，G6 Lite的外壳很容易打开，打开以后第一眼就是惊叹眼前这套卡带的高集成度，在保持G6原有功能的基础上将卡带小型化到这种程度真是不容易，在这么小的空间内不仅要保留电池、真实时钟以及电影卡的多媒体功能，还有高达4G的Norflash空间，真是让人开眼界。在打开外壳以后，只要将外壳更换成GBA卡带大小的另一套G6外壳，就



可以使用到NDS上了，这种变装在保持卡带内部构造不变的基础上就可以兼容到NDS以及GBA主机，这应该是NDSL专用卡带在支持NDS主机上比较认可的方法，我们可以看到在装入G6外壳以后可以很方便地插入到NDS主机上使用。G6





Lite在插入到NDSL上表现得也很完美，我们在背面可以很清楚的看到G6 Lite的LOGO标签，4G的容量也标注得很清楚，真是精心的设计，G6 Lite在侧面也有突出的那个卡带挡片，和NDSL主机携带的那个防尘卡没什么两样，因此在插到NDSL主机上以后没有任何碍眼的地方，非常完美，最重要的一点就是G6 Lite没有一点的突出，完全是为NDSL量身定做，玩家大可不必担心因为突出而影响美观。因为换了新外壳。G6 Lite在插入到NDSL主机上时也已非常的松畅了，拔插过紧的问题已经得到了很好的解决，不过几次拔插以后卡带表面还会出现明显的擦痕。新版外壳的颜色在NDSL主机上已经看不出有什么出入了，就是使用的材质和NDSL的外壳比较起来差一些，大家可不要说我鸡蛋里挑骨头啊。(笑)总而言之，这次的G6 Lite从外型到包装上给人的感觉不错，可以给个95分，再送一条USB延长线的话就完美了。

软　件

目前G6 Lite的软件版本为V4.1a，卡带中是V4.0a，新内核是在收到样品以后厂家发来的，主要是增加了显示NDS电量的新功能，另外就是伺服系统会根据电力状况自动调整运行模式，使G6(这里指G6系产品，包括G6L，下同)始终处在最佳性能和最安全的工作状态，算是比较人性化的一个功能。各位可以到http://www.yxjzy.com/bbs/read.php?tid=1943&fpage=1&toread=1下载最新的内核并升级。本次的光盘中除了带有游戏转换工具、电影转换工具、系统工具以外，还增加了一个系统修复工具。当自己的G6出现一些使用问题使用普通格式化不能起作用的时候，使用这个工具就可以将G6进行低格，恢复到原始状态，不过如果没问题可不要轻易使用这个工具哦。好了，我们还是直接安装G6转换软件吧。最新的游戏转换软件版本为V4.1b，同样需要玩家去下载内核的那个地址下载，新软件解决了在一些GBA游戏使用压缩时的错误，另外就是更新的游戏支持度和NDS游戏的中文名称库，截止到软件发布的7月20日止，NDS游戏支持度为100%。

G6游戏转换软件G6 U-DISK Manager使用方法没有变化，和以前版本一样，值得一提的是GBA游戏压缩功能非常不错，可以减少大量的卡带空间，可惜NDS游戏还不支持这个功能，如果能够像Link那样也支持NDS游戏压缩的话，那4G的空间将会有更大的作为了，毕竟NDS游戏占用的空间要远远大过GBA游戏。电影转换功能方面，G6 Lite使用的软件和M3一样，也没有什么新变化，看来新的DSM转换软件还是要等上一段时间。软件部分基本上就是这些，接下来让我们来测试一下卡带的实际使用效果吧。



应用

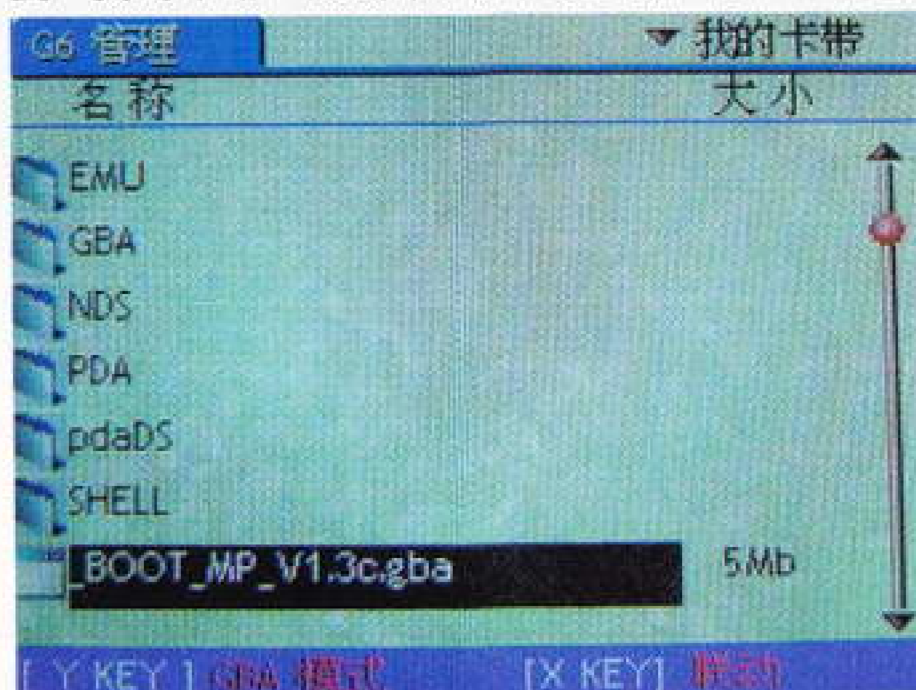
首先我们要升级G6 Lite的内核，先将下载的内核文件拷贝到G6 Lite的根目录下面，一共是两个文件，分别是“g6vervify.sys”和“g6loader.sys”，拷贝完以后取下卡带插到主机上，在确保主机电力充足以后，启动机器并进入GBA模式。当屏幕显示绿色文字的版权声明画面“This product is NOT sponsored licensed or endored by Nintendo”时，同时按住SELECT+START+A+B四键进入升级菜单。在升级前系统会出现要求确认的画面，点YES确认后系统开始升级，只要几分钟升级就会自动的顺利完成。重新启动机器，进入到NDS模式中，在下屏的G6管理菜单旁边，出现了电力显示，是一个小电池的图标，玩家根据显示就可以及时了解电量，对爱机进行及时地充电了。该内核升级程序不会对原先卡带中的存档造成影响，各位玩家可以放心地直接升级内核。

G6 Lite菜单的一大亮点就是直接显示游戏



的缩略图标，同时游戏文件名称也可以在实际名称和中文名称之间切换，即使拷贝游戏的时候没有进行中文命名，G6 Lite的中文系统库也会对游戏进行识别显示游戏的中文名称（当然也可以根据自己的意愿选择原始文件名）。系统启动以后直接默认的是进入游戏模式，如果想进入其他的模式就要点右上角的文字，这里会弹出一个下拉菜单，可以切换到“我的卡带”、“多媒体”、“PDA DS”。在“我的卡带”中可以浏览运行一些第三方软件，而“多媒体”其实就是保留的电影卡功能，在这里可以看专用格式的电影，听专用格式的音乐，另外还可以看照片和电子文本，只有游戏功能不能使用，要想玩游戏需要回到主画面的NDS游戏功能上，不过进入多媒体功能以后要想回去就要重新关机，不能软退出算是一点不足。“PDA DS”就是新增加的PDA功能了，目前和M3的PDA功能完全一样，没有不同的地方，大家可以查看上次的M3测试了解具体的内容。G6 Lite在待机画面中如果不对任何键进行操作，一段时间后会自动关闭两个屏幕，可以为主机节约电力的支出，使用时只要轻轻按任何一个键或者点击一下触摸屏幕，就会立即恢复原先的状态。

G6 Lite的这个新内核也没有将M3上的扩展模式进行移植，就是说不能进行最新的DSM格式影片的播放，也不能直接运行DGP和MP3文件。如果需要运行DGP和MP3文件需要进入到“我的卡带”模式中，然后运行卡带中附带的

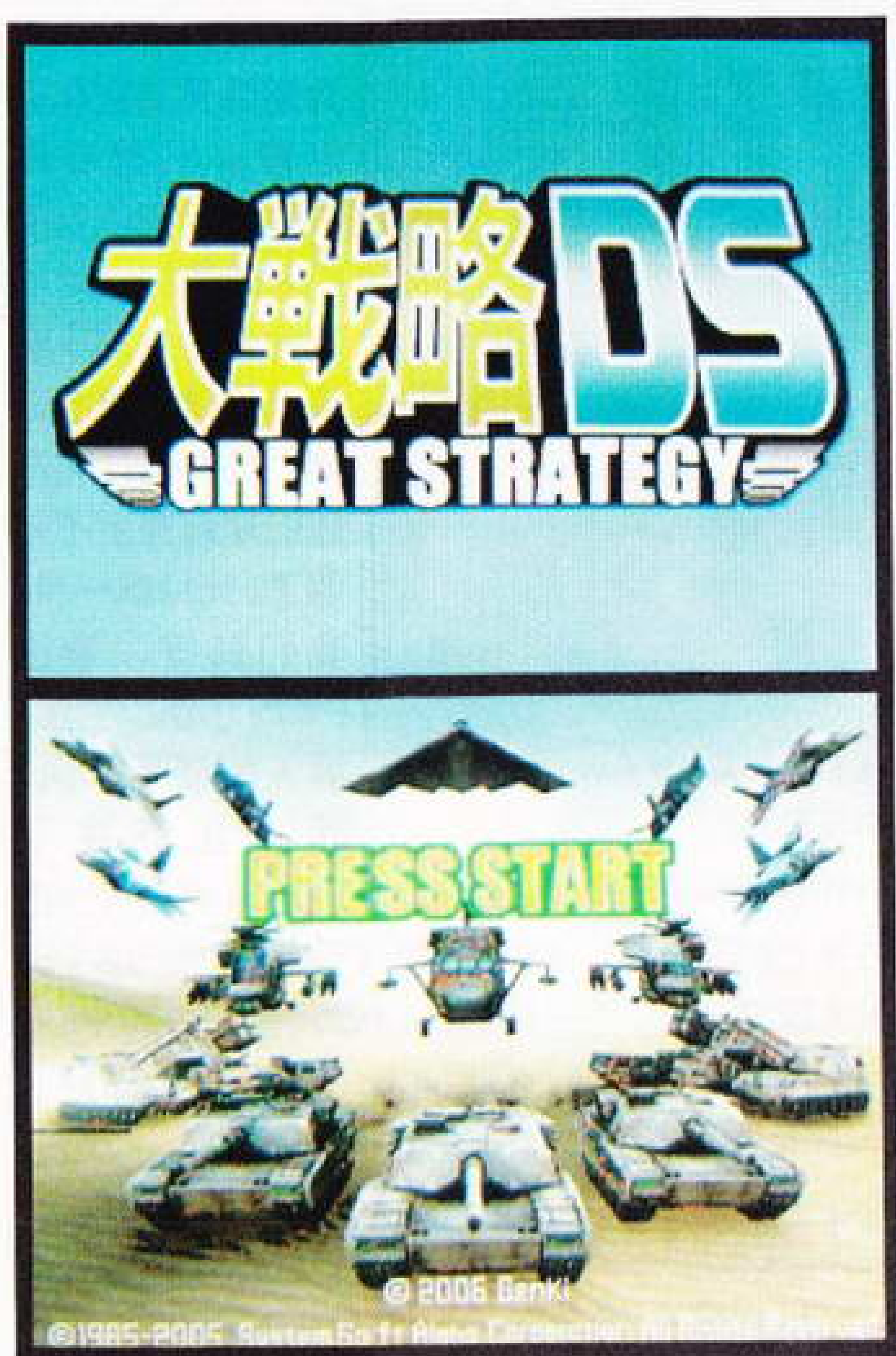


“_BOOT_MP_V1.3c.gba”文件，这个文件是专门为G6制作的“Moonshell”文件，通过运行这个文件可以进行播放DGP和MP3文件，虽然麻烦了一点，但是可以凑合着先用了，总比没有要强。目前各个版本转换的DGP文件都可以正常播放，但是播放中不能暂停算是和M3扩展模式最大的不同。MP3播放和M3扩展模式中没有什么差别，MP3列表中的简体中文、繁体中文以及日文和一些符号都可以正常显示，可见字库还是比较全面。经过咨询，G6 Lite支持扩展模式还需要等待一段时间，到时候所有功能会被整合到一起。

在游戏的兼容方面G6 Lite可谓是有着不俗的表现，拷贝了几个NDS的新游戏《大战略DS》、《新超级马里奥兄弟》等都运行得不错，没有出现不能运行的情况，而且启动速度和M3一样，大约两秒就可以进入游戏。值得一提的就是G6 Lite可以直接把NDS卡带中的存档拷贝下来并用在G6 Lite中的同一游戏上，反之也可以把G6 Lite上的进度传到NDS卡中，可以方便玩家相互交换NDS卡的存档文件。在测试中运行了不少NDS游戏，都能正常使用软复位功能，可以在不关机的情况下直接回到主菜单画面（需要在转换游戏的时候选择使用这个功能），根据官方介绍，目前只有《马里奥赛车DS》不能使用该功能。M3上的金手指功能G6 Lite还没有支持，目前惟一能做的就是通过相应软件修改存档文件，不过使用起来会很麻烦，也不适合新

手。在GBA游戏方面，目前可以运行现在的几千个游戏，时钟功能也支持得很好，并没有因为卡带的缩小而取消了真实时钟芯片，可谓是麻雀虽小，五脏俱全。

游戏的续航时间相信也是每个玩家相当关心的，G6 Lite并没有让大家失望，NDSL主机中等亮度和音量下，NDS游戏最大续航时间可以达到10小时，可以说这个时间不会再有人嫌少了。至于价格，4G的售价为498元，对于不用另购存储卡的G6L来说，价格还是很能让人接受的。



小 结

经过几个方面的使用和测试，G6 Lite的硬件实力还是非常强大的，在NDSL专用卡中，无论是游戏兼容性还是各种功能支持上都是目前最好的，不足之处还是软件方面，暂时还不能继承M3的扩展系统播放最新的DSM影片；NDS游戏也还不支持金手指和压缩。不过相信随着软件的不断完善，这个问题不会是什么难事，毕竟这些功能都在自家的M3上已经推出有段时间了。这次尽管换了新的外壳，但是个人感觉还是不完美，不知道什么时候能够再重新推出一个“完美版”，感觉这可能只是自己的一个梦想吧。早先曾经说要推出取消GBA游戏功能的“专业版G6 Lite”，根据内部消息透露可能要无限延期了，因为现在“完美版”的销售势头非常的火爆，使得厂家没有时间顾及上“专业版”的制作和生产，因此还在等待的玩家就不要犹豫了，还是买“完美版”的G6 Lite吧。

EWIN2 NDS游戏专用版火速评测报告

文 ZinniaSun　编 马修

最近，烧录卡界的又一轮战争终于开始进入高潮，各大厂商都本着制造出最接近NDSL防尘卡大小的烧录卡为目标，对自己的产品线进行新一轮更新。曾经在GBA烧录卡末期登陆市场并创下良好口碑的EWIN品牌，经过一年多的酝酿，终于推出了他们的首套NDS游戏专用版EWIN2，下面就让我们一起来看看这款产品的性能究竟如何吧！

诞生在GBA烧录时代末期的EWIN

第一代EWIN GBA烧录卡诞生时，就因为其优秀的做工受到很多玩家的好评。采用国外制作的著名GBA操作系统Pogoshell来进行文件管理和游戏载入的EWIN，在软件上也具有者超越其他烧录卡的优越性。可那毕竟是在GBA烧录时代的末期，各种品牌的烧录卡已经广泛占领了市场份额，EWIN也就成了烧录卡历史上著名的叫好不叫座的产品。但EWIN小组并没有因此而放弃烧录卡的研发，在进入NDS时代后，EWIN就一直紧盯烧录卡技术及市场的发展，凭借EWIN出众的硬件设计，厚道地为已经停产的第一代EWIN烧录卡制作了NDS游戏转换程序及烧录卡内核，并悄悄地开始了下一代产品——EWIN2的研发。



▲诞生于2004年的初代EWIN烧录卡。

EWIN2首次浮出水面

实际上，整个EWIN2的研发过程都是在非常隐秘地进行着，厂商的官网、论坛都没有任何有关





▲EWIN2 最早放出的工程样卡已经为它定了型。

下一代产品的正式介绍或是其它相关信息。只是支持EWIN产品的玩家们坚信着EWIN2一定会诞生，对于烧录卡具体的研发进度、硬件设计和发售日期就完全不知道了。光从这一点，我们就可以看出EWIN小组以“质”服人的硬气作风。而真正证实了EWIN2确实存在的消息，却是在今年4月份放出的几张EWIN2-SD、miniSD版工程样板图，那个时候大家才知道，下一代的EWIN2将会和SC、M3一样采用外存储介质，并且miniSD版已经做到了GBA正版卡大小。

EWIN2发售指日可待

从今年5月中旬起，笔者就不断听闻有关EWIN2即将发布的各种消息。最终经确认，EWIN2迟迟没有发售的原因，是由于厂商正在研发接近NDSL防尘卡大小的新版本。当时就已经有EZ4、G6等厂商宣称即将发布适合NDSL使用的更小型的烧录卡，而这两大厂商一个是GBA烧录时代的巨人，积累有丰富的软件、硬件的开发经验；另一个则是在NDS首款烧录卡面世不久就紧随其后推出了G6系列，经过这一年多的不断改良积累了丰富的软件开发经验。对于一代烧录卡早已停产，进入NDS烧录时代后只生产过引导卡的EWIN而言，想要与他们进行同期的竞争，难度上自然不低。而今天，我们终于迎来了EWIN2，一个全新的NDS烧录卡系列。

外观篇

7月19号晚，笔者收到了期待已久的EWIN2 NDS游戏专用版样卡，既然是NDS专用版，自然也就不支持GBA游戏了（如果玩家强行进入GBA模式，NDS将会停留在LOGO画面死机）。首发EWIN2有3个版本，分别采用了microSD（TF）、miniSD和SD三种外存储设备，因为去掉GBA功能减少了不少的成本，所以就有了199、169、139元的低售价。下文中我们将以接近NDSL防尘卡大小的microSD版作为主要介绍对象。打开快递的纸箱，看到的是设计精美的外部包装。之所以说设计精美，是因为它仿照了GBM的包装外壳制作，全英文的白色纸壳上赫然印着锡箔压模的



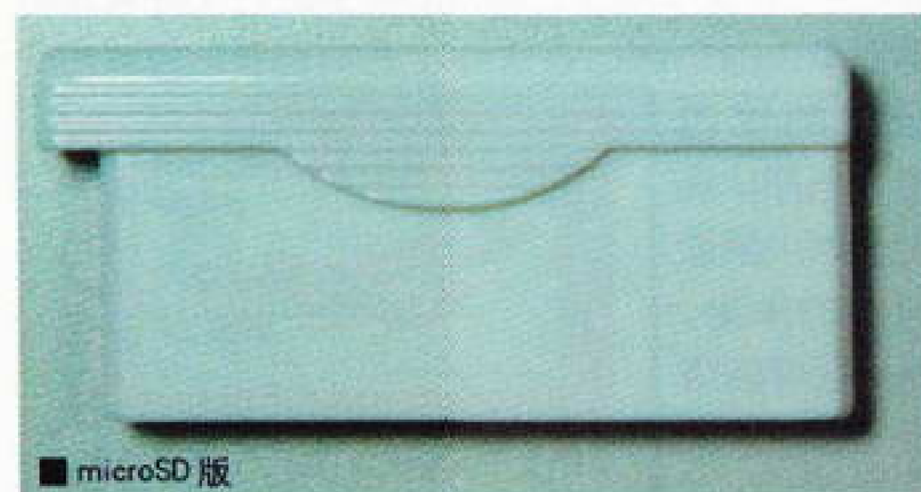
■仿照GBM制作的白色包装。

EWIN2标志。包装侧面OS和Windows图标的中央表示的是烧录卡外存储器类型，这个大家在购买时一定要仔细辨认。其中microSD版还可以更换卡带的彩壳，正式销售时将会随烧录卡附赠NDSL首发的三种颜色彩壳。打开包装后，包装内壳还分为两层，上层是用来摆放烧录卡，microSD版的下层就是用来存放各色彩壳用的，不过由于发给笔者的是样卡，因此只有这一套白色的外壳（由于供货原因，首发初期的卡带可能也没有提供彩壳，请大家可不要将那些卡也视为样卡而怀疑存在质量问题）。至于miniSD和SD版就只有半透明灰色和半透明蓝色两种可选色彩，并不提供彩壳更换服务。



■下方蓝色标志表示了使用外存储卡的类型。

采用microSD、miniSD和SD三种外存储设备的烧录卡，随着外存储卡大小的增大，三款在硬件的大小上也是越来越胖……我们先来看看microSD版。白色的EWIN2颜色略微比NDSL主机白色显得厚重一些，不过质地还是很到位，外壳模具制作得相当优秀，卡带摸起来和NDSL外壳一样光滑，



■microSD 版



■ miniSD 版



■ SD 版

▲越长越胖的 EWIN2 家族。

并且材料也没有明显的色彩不均等瑕疵。整体上看，EWIN2的外形设计、做工上还是很不错的。惟一的缺陷就是在插入 NDSL 的 GBA 卡槽后，卡带弧形台阶以上的部分都会突出在外面，长度大约



▲好在多出的部分不算太多，应该还能装进 NDSL 便携包中。

8mm左右。microSD卡的接口采用了弹出式设计，使用起来可要比 EZ4L 那样用指甲抠卡方便多了。而且 microSD 的插口设计在烧录卡的顶部，所以在更换游戏时也省去了拔掉烧录卡这一麻烦的步骤，而只需要轻轻弹出microSD卡就OK。然后再将microSD卡插入SD转接卡上，再接读卡器就可以进行游戏的拷贝。当然，在游戏拷贝前还需要使


■从顶部插弹烧录卡倒是非常方便。

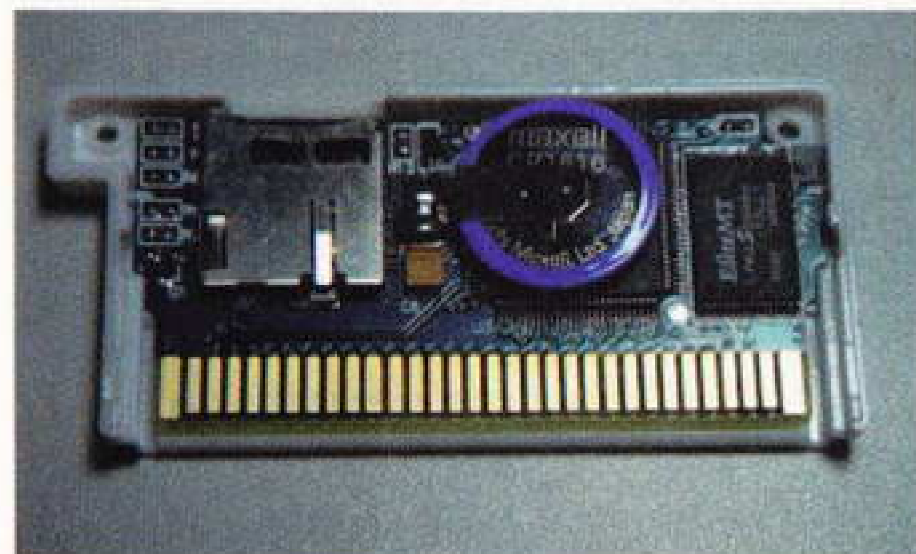

■细腻的磨砂外壳表面。

用Ewintool首先对NDS ROM进行转换（笔者会在下文中进行介绍）。

EWIN2 的 miniSD 版采用了半透明磨砂外壳，卡带大小与标准 GBA 卡带相仿。磨砂质地的表面摸起来也非常舒服，很适合 NDS 主机使用（当然如果你不嫌大，放在NDSL上也一样能用）。SD版与miniSD 采用的外壳材料相仿，只是由于烧录卡上 SD 的读卡设备实在大得可以，所以和 SC-SD 一样，EWIN2-SD 也要比GBA 标准卡带插槽长出一截来。

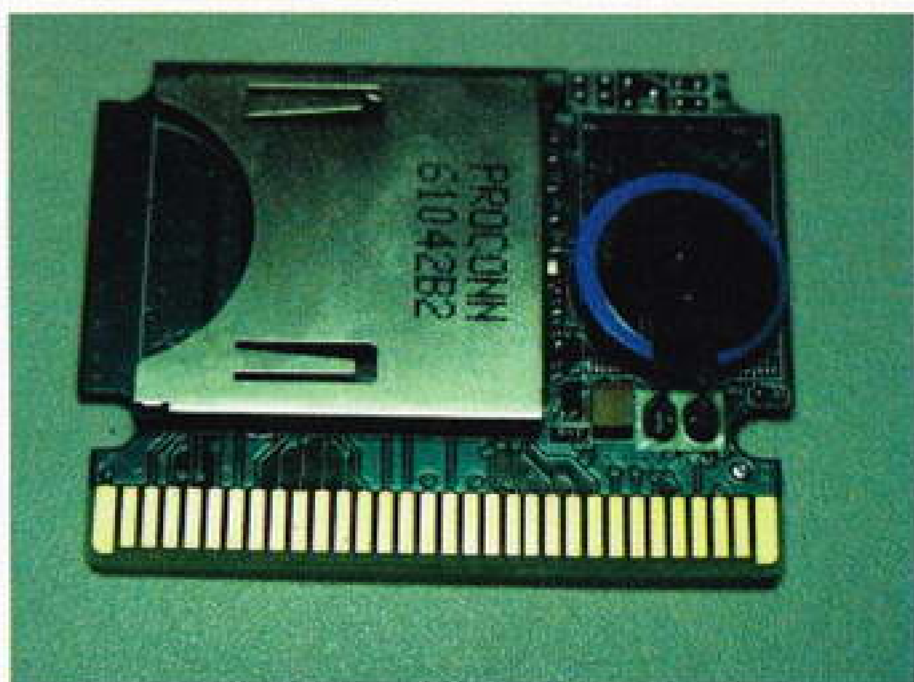
硬件篇

旋下 EWIN2 卡带上的螺丝，然后轻轻将卡带的正面向下一推，就可以轻松地拆下卡带外壳了。三个版本的EWIN2 在硬件设计上还是不错的，不仅电路板的印刷清晰简洁、布局合理，而且焊点也



▲设计精细的 EWIN2 电路。

是非常精致平滑。由于都采用了SD的I/O架构，因此卡带的三个版本在硬件上也是极为相似，内核存储、RAM、I/O寻访都被规划在三块芯片中，而且为了日后加入 GBA 游戏功能，三个版本电路板上还都留有安装 GBA 游戏所需 RAM 缓存芯片的空位。根据EWIN官方的说法，只要在现在的NDS专业版上加插一块RAM芯片就可以变成也可以运行 GBA 游戏的EWIN2 完美版。从这样的设计上看，EWIN2 完美版的上市也只是错开销售周期，防止产品的纵向销售冲突罢了。最后再提一点，由于 EWIN2 简约的硬件设计，因此在电量的消耗上也要比传统支持 GBA 的烧录卡要减小许多，使用



▲SD版的RAM空位放在了存档电池下。

NDSL在中级电量下可以持续运行11个小时以上，确实令人震惊。

软件篇

提起游戏转换的兼容性，EWIN2的作风真称得上“语不惊人死不休”，根据官方公布的情况上看，Ewintool转换软件已经达到了100%游戏支持度（这其中包括IDS的游戏ROM）（7月20日发布的Ewintool 1.0 beta只有一款《古惑狼 节日狂欢》游戏需要插上一片NDS正版卡才能运行，并且这个问题很快在7月21日发布的新版本中解决了）。其他miniSD、SD版本由于都采用了相同的SD的I/O架构，因此转换软件也是完全通用，加上硬件、内核的相似性，因此整体兼容性表现自然也是一样的优秀。小Z特意测试了几个NDS上的顽固派ROM（就是那些其他烧录卡也是花了些功夫才实现成功运行的游戏ROM），除了《恶魔城》片头依旧会卡帧以外，其他诸如《应援团》、《为你而生》、《生化危机》、《瓦里奥制造 摸摸乐》，甚至最新的《马里奥篮球 3对3》都能完美运行。


■用EWIN2玩《应援团》。

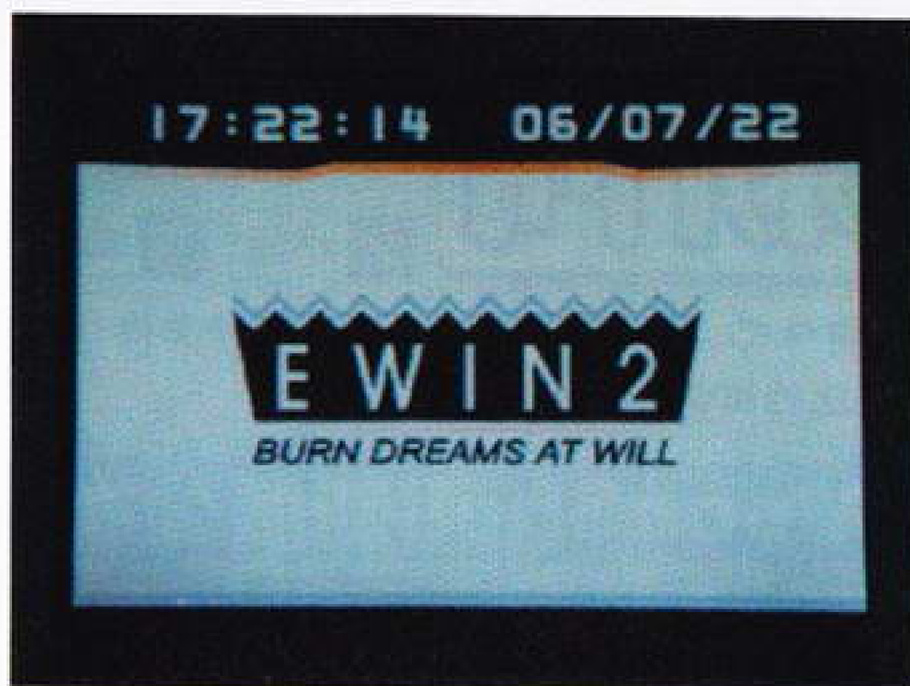
Ewintool转换软件的使用方法也是非常的简单，纯傻瓜式的操作，两步就能完成ROM的转换。首先，我们需要去EWIN官方论坛的“EWIN2 官方信息发布”版块下载最新的Ewintool转换软件（官方论坛地址：http://www.ewinflash.cn/BBS/；至笔者截稿之日为止最新0721版下载地址：http://www.ewinflash.cn/down/ewin2beta0721.rar），纯绿色软件，解压缩后就可以直接双击Ewintool.exe运行。现在的转换软件还暂不支持NDS游戏的软复位以及金手指等拓展功能，因此软件界面的左侧只有“存档补丁”和“剪裁ROM”两个可勾选项目（第一次运行后直接都选中就可以了）。ROM的添加也只需要点左上方文件夹形状的打开图标，或者点左侧写着“添加ROM”的按钮选择游戏ROM即可。选择ROM时除了支持ids、nds文件后缀名的标准ROM文件以外，还支持直接打开zip格式的压缩文件，而后程序会自动寻找压缩包中的游戏ROM文件进行添加。加入右侧列表的游戏名称将采用nds、ids文件的名称（想更改名称的话只有在添加ROM前就更改或是在输出ROM后更改转换好的ROM及存档文件名称）。当在列表中加入了所有需要转换的ROM文件后就可以点画着箭头的“输出”按钮来将转换后的ROM输出到上方指定的路径（这里千万不要填写空路径，一定保证这里的路径是存在的，否则不但要等待很长的时间转换ROM，而且程序还不会自动创建文件夹进行正常写入，转换半天都是些无用功），然后将转换好的ROM拷贝到microSD卡下，插入EWIN2就可以准备运行了。



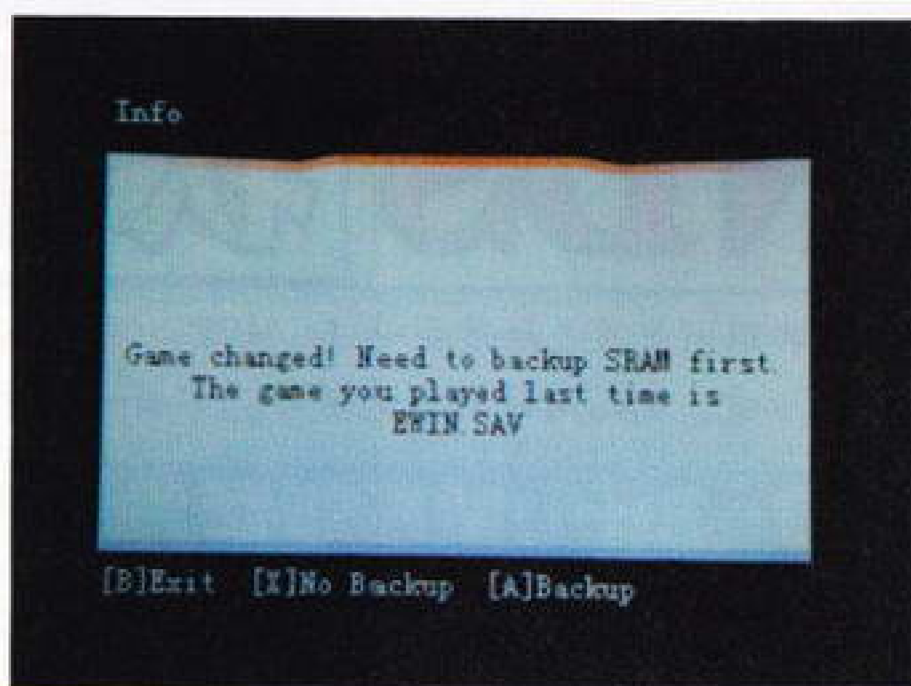
▲Ewintool程序的主界面简洁明了，所有按钮都是一目了然。

内核篇

EWIN2的内核设计也是相当优秀的。黑色风格的界面设计美观庄重，下屏还有日期和时间的显示，功能上完美支持FAT16/32的SD文件系统，

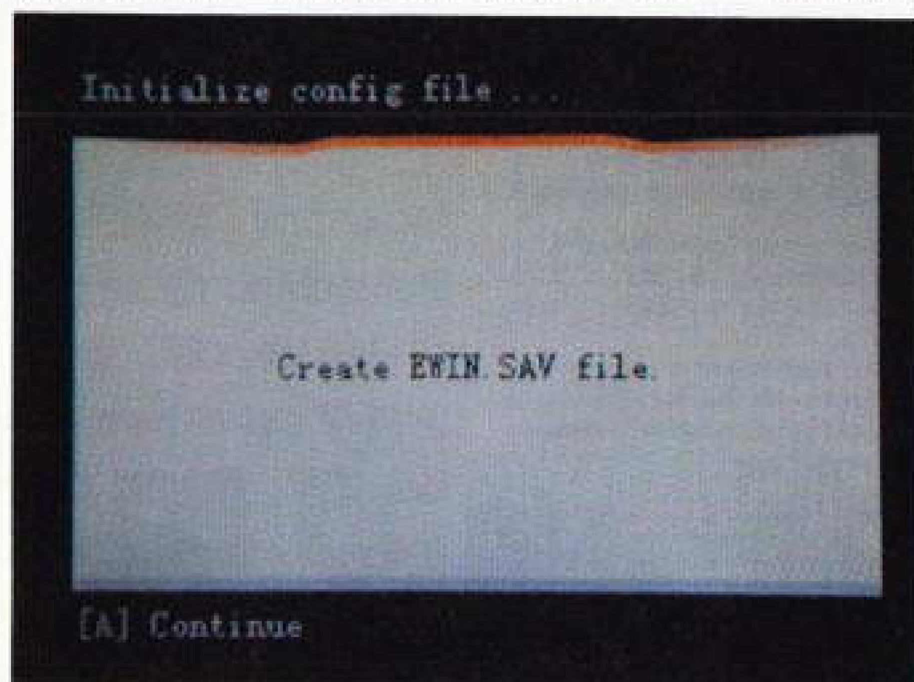


▲虽然没有触摸操作，但下屏加入时钟还是非常体贴的。



▲开启别的游戏前内核会自动备份上一次运行游戏的存档。

同样采用了将存档放在SRAM中的自动备份存档设计，而且支持X键切换文件过滤条件、Select键直接对卡上的文件进行删除等操作，整体上来说还是相当不错的。在第一次插入外存储卡后，开机进入内核界面会自动在外存储卡根目录创建一个临时存档文件和一个配置文件。这两个文件一个是用来



▲内核正在初始化外存储卡，创建临时存档和配置文件。

储存那些SRAM中没有后缀名为sav格式存档文件的现有存档（为了安全起见），另一个用来存储最后一次启动ROM的详细路径等相关信息（用于在备份存档到外存储卡时提供存储路径），因此千万不要随意删除。在文件浏览中选择需要执行的ROM后内核就会迅速地载入启动代码并运行游戏。当第二次开启的游戏与现有存档不符时才会提示备份存档到外存储卡上。游戏中速度等方面表现都还不错，Wi-Fi、联机也都可以支持。惟一一个比较明显的BUG就在于只能寻访外存储卡下的一级文件夹，而无法打开文件夹下嵌套的二级文件夹。

很多人都说EWIN2的自制软件支持度不是很好，其实这种看法是错误的。像FlashME这样的刷机软件都可以运行，对于自制软件的支持度自然不是问题。之所以MoonShell等软件不能开启，其实是由于EWIN2的SD I/O读写开发库还没有提供给软件作者，导致现在MoonShell无法访问SD存储卡，再加上NDS专业版EWIN2也没有GBA卡带的NorFlash内存储载体，自然会导致NDS死机。不过EWIN2官方已经与MoonShell的作者取得了联系，并且也会将SD I/O读写开发库提供给其他自制软件开发者们，估计不久后我们就能用到支持EWIN2的MoonShell等自制软件了。

总评

可以看出，EWIN小组这次再闯烧录卡界是做好十足准备的，优秀的游戏兼容性，简约的硬件设计，准确的市场定位，加上由NDSL防尘卡大小掀起的烧录业界又一场革命，EWIN2盯准了这一准确的市场投放时机，还是让我们期待它在市场的表现吧！



NDS软件新闻

文 小超 编 马修

转眼间暑假已经过去一半，大家一定过得非常愉快吧。剩下时间不多，可要好好安排自己的生活哦，玩的同时别忘记学习。下面一起看看近期的NDS软件新闻。

NDeSmuME新版推出

电脑用NDS模拟器NDeSmuME于7月中旬放出V0.4.0版。NDeSmuME由Normmatt在DeSmuME基础上开发，新版修正了3D模拟和程序菜单中的错误，提升模拟速度约2 FPS并缩减了key ROM。新版还在File菜单中加入Open and Execute选项，这样打开游戏ROM后直接就可以运行，而不用像以前一样选择Open打开ROM后还要再点击Emulation菜单下的Execute选项才能运行游戏。新版下载地址是http://www.gbarl.it/index.php?s=&act=ST&f=30&t=18753。



MoonShell新版公布

NDS用多媒体软件MoonShell于7月15日推出V1.33版。新版加入对日文CP932-2和繁体中文CP950两种字库的支持。下载地址是http://home.att.ne.jp/blue/moonlight/moonshell133_fullpackage.zip。



ReinMoon推出新版



集合了Rein和Moonshell功能的软件ReinMoon于7月16日推出V0.4版。新版更新了savename.txt文件，增加对《任天狗》、《旅游指导对话手册DS》等游戏存档的个别判定等。ReinMoon能运行于GBA电影卡、M3-CF、SC-CF、SC-CD等烧录卡上，目前仍不支持EZFlash4、MagicKey2、MagicKey3等烧录卡。V0.4版下载地址是http://mdxonlinemirror.dyndns.org/resources/20060716_reinmoon04.zip，需要通过代理服务器访问才能下载哦。

DSOrganize新版发布

NDS用多功能软件DSOrganize于7月13日发布V2.1版。新版修正了WAV音乐播放错误，还加入对8 Bit的WAV音乐的支持，修正保存书签、长文件名以及播放列表方面的错误，改变vCard方式适合vCard V3.0，将CFG文件作为文本格式，加入对代理的支持，加入对MP2在内的更多音轨格式的支持，提升虚拟键盘的速度，加入默认保存路径等。新版下载地址是http://www.dragonminded.com/ndsdev/DSOrganizeB2_1.zip。

NesDS开发消息

好久没有音讯的NDS用FC模拟器nesDS最近又有新进展。作者emu_kidid宣布正在开发中的新版本将加入存档存储和读取功能并支持SRAM，还会加入存档容量设置选项以及帧率调节功能。新版修复了《双截龙Ⅱ》等游戏的运行错误，并将驱动升级为最新的libFAT，能够在SC-SD烧录卡上保存进度。一起期待新版的到来吧。

Snezzi DS推出新版

NDS上的SFC模拟器Snezzi DS于7月上旬推出V0.24b版，新版提升声音模拟效果。虽然作者声明Snezzi DS只能在闪存型烧录卡上运行，但经测试最新版制作的ROM同样可以在M3-SD上运行。新版的模拟效果也有一定的提升，但仍不尽如人意。小超试着运行了几个游戏，发现只有《四国战机》、《超级R-Type》两款STG和《忍者神龟IV》还算正常，贴图和声音正确，速度基本达到全速。更多的像《F-Zero》、《快打旋风III》、《音速战士》等贴图都有问题。至于中文汉化游戏，《最终幻想V》字幕显示不正常，《最终幻想VI》则是黑屏。V0.24b版下载地址是http://www.forwardcoding.com/projects/snezzids/snezzids-v024b-sound.zip。



DualSwan新版发布



NDS用WS模拟器dualSwan于7月21日推出V1.2.1版。新版修正了0×20窗口模式，加入对SC-SD和M3-SD烧录卡的支持，代码中将menu handlers移到menu.c/h等。软件下载地址为http://liranuna.drunkencoders.com/Files/dualSwan.v1.2.1.tar.gz。

用NDS遥控Xbox

NDS附加功能越来越多，现在还可以通过Dillama这款软件来遥控Xbox游戏机。软件作者是Tsunami0ne，首先你的Xbox要装有最新版本的Media Center媒体中心软件，然后将网络服务器端口设置为80。将Xbox通过网线联入无线路由器后，在NDS运行Dillama，输入Xbox的IP地址后即可对Media Center进行控制。操作方面，NDS的按键同Xbox手柄一一对应，黑、白钮的功能则通过触摸屏来实现。下载地址是http://rapidshare.de/files/26751196/Dillama.zip.html。

Beup新版发布



NDS用MSN聊天软件Beup于7月中旬推出V0.2b版。作者没说明具体做了哪些改进，但软件界面看起来舒服了不少。运行Beup后会寻找无线热点并自动获取IP地址连上MSN服务器。输入MSN帐户后，如果正确则会进入聊天界面并显示好友。Beup目前实现的基本功能包括登陆、聊天以及更改聊天状态等，可以通过虚拟键盘输入文字。新版下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=28916。

SylphIRC新版公开

NDS用IRC聊天软件SylphIRC于7月16日发布V0.05版。新版修正聊天信息窗口错误，加入Open PM命令可以对某一用户打开单独的聊天窗口，修正频道名称敏感性问题，改进源代码等。下载地址是http://www.maxconsole.net/content_dwnl/sirc005.zip。

暑期购机的朋友想必不少吧，如果通过网络商店邮购，一定要加倍小心哦。除了选择信誉度高的商家外，还要选择规模较大的速递公司。小超帮朋友购买的NDSL就被陌生人签收并差点被私吞。截稿前收到EWIN2-miniSD版的烧录卡，卡的做工不错，对游戏兼容性也还行，就是能运行的自制软件不多。希望作者们能够注意到自制软件对不同品牌烧录卡的兼容性问题哦，毕竟手头有多个烧录卡的玩家不多。最后感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。



终于到了一年中最热的时候，走在路上有种被烤糊了的滋味。凉爽的天气快些到来吧。PSP软件业随着天气逐渐升温，新版DevHook成功模拟2.71版系统，eReader、PSPVBA等软件也纷纷推出新版本。下面一起看看近期的PSP软件新闻。

文 C.H.1. 编 铭风

PSP热点新闻追踪

游戏破解

DevHook继续更新



PSP上最强的引导工具DevHook在7月中旬推出V0.43、V0.44、V0.45三个版本。新版加入对2.6、2.71系统的支持，修正1.5版游戏免UMD运行的错误，加入更多的控制选项，重启后的内存数据有所变化，支持以ELF格式启动EBOOT.PBP和UMD或者ISO中的EBOOT.BIN等。DevHook已经能够成功模拟2.71版的系统，与索尼官方更新保持同步。模拟的2.71版系统能够播放Flash动画，并且可以选择简体中文和繁体中文菜单，另外WMA播放以及无线上网功能也正常。针对于DevHook的各种补丁也不少，像实现截图功能的补丁，可以通过USB线玩电脑硬盘游戏的补丁，甚至还有网友将程序菜单改为中文。在新版DevHook中，程序界面选择START启动后，马上按住PSP的L、R键可以直接进入2.71系统而不是运行游戏。另外游戏过程中，按Home出现退出选项，先将选项调到“YES”上，然后同时按住PSP十字键的上和L、R键，再确定后就会退回到1.5版。



DevHook V0.45版下载地址是http://psp.console-tribe.com/archivio-news/2-7-6674/released-devhook-045.html。

1.5版PSP游戏破解继续

半月来，PSP上游戏破解仍一路顺风，被导出的ISO游戏都能运行。这些游戏包括《NANA 一切都是大魔王的指引？》、《死神BLEACH 灵魂升温3》、《炸弹人 携带版》、《天外魔境 第四默示录》、《咸蛋超人 战斗进化

0》、《问答机动战士高达 问战士DX》、《魁魂》等。另外先前不能运行的世嘉赛车游戏《OutRun 2006 海岸狂飚》现在也能运行了。加上《勇敢的故事 新的旅人》、《铁拳 暗之复苏》等游戏，真让人有种应接不暇的感觉，看来PSP破解的春天已然到来。

PSP固件修改程序推出

在推出PSP降级程序后，Dark_AleX并没有闲下来，于7月中旬推出PSP用固件修改程序Custom Firmware Proof of Concept。这个程序是对PSP的固件进行写入，可以实现隐藏破损文件图标，禁止开机自动运行UMD光碟，甚至可以运行1.5至1.0的降级程序以及修复变为“砖头”的PSP等等。

下载地址是http://dax.psp-tuts.net/cf_proofofconcept.zip。

模拟器

PSPAtari新版公开



PSP用Atari模拟器于7月11日推出V1.0.4版。新版采用全新的背景和图标，系统界面中加入用户自定义图片功能，修复待机功能的错误等。

下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspatari/pspatari-v1.0.4.zip。

PSPUAE新版推出

PSP用Amiga 500模拟器于7月20日推出V0.52版，新版修正了存储和读取设置时的零字节错误，将SAVESTATE改名为STATE，加入五个存档位置，修正文本行错误等。游戏时，PSP的十字键相当于Amiga 500的手柄，模拟摇杆则相当于鼠标，□键是激活键盘，L和×键是鼠标左键，R和○键则是鼠标右键。按△键能让鼠标箭头精确定位，按SELECT键则能调出设置菜单，按START键截取图片。



下载地址为http://www.condor.serverpro3.com/pspuae。

CPC Emulator for PSP新版发布

PSP用CPC计算机模拟器CPC Emulator for PSP于7月中旬推出V1.1.1、V1.1.2两个版本。新版提升了声音效果，程序运行后直接进入系统菜单，显示电池电量百分比，加入Shadow设计的背景图片和图标，修改了用户界面能够自定义背景，修复待机的错误，修正键盘映射错误等。

V1.1.2版下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspcap32/pspcap32-v1.1.2.zip。



NEOGEO Emulator for PSP新版发布

PSP用NEOGEO街机模拟器NEOGEO Emulator for PSP于7月14日发布V0.2.2版，



使用BIOS时会开启光栅效果，改进使用uni-bios V2.0、V2.1、V2.2时的光栅效果，去除画面描绘的部分机能等。7月15日又发布V0.2.2修正版，修正2.5、2.6版使用eLoader运行时的错误。

下载地址是http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/ngepsp_022.zip。

NEOGEO CDZ新版公开

NEOGEO CDZ Emulator for PSP于7月中旬推出V0.5 beta3版。新版修正命令行读取错误，改变游戏标题读取方法，暂时不能兼容老版本的存档。

下载地址是http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/ncdzpsp_0.5_beta3.zip。

CPS1模拟器开发中



在完成了NEOGEO CDZ Emulator for PSP和NEOGEO Emulator for PSP后，NJ的第三款作品竟然是CPS1模拟器。CPS1是CAPCOM上世纪80年代出品的街机机板，上面诞生过很多经典动作游戏哦。NJ已经正式公布了PSP用CPS1模拟器的开发情况，其中显示模拟度95%，声音模拟度60%，输入模拟度80%，CPU模拟度80%，用户界面开发程度10%。从公布的图片来看，《街头霸王》、《快打旋风》、《名将》、《街霸ZERO》等游戏已经能够正常运行，除了《街霸ZERO》贴图有点问题外，其他游戏显示都正常，一起来期待吧。

PSPVBA新版发布



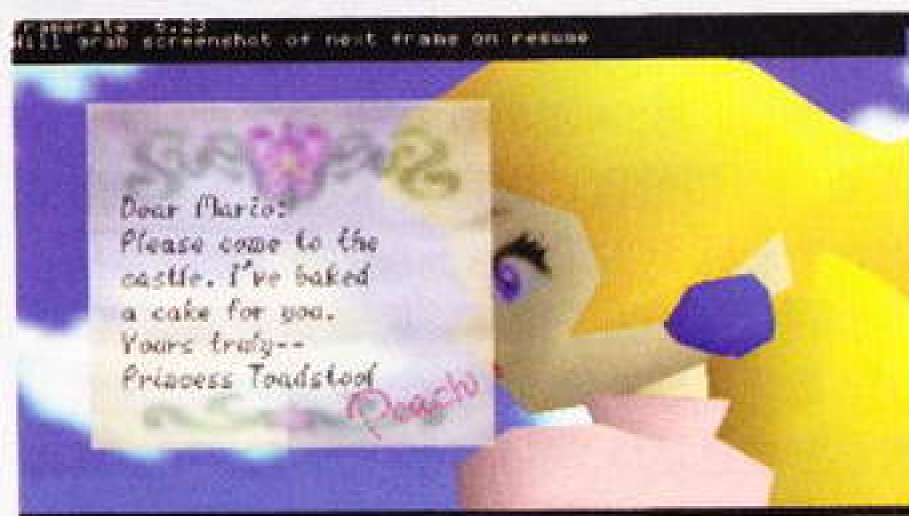
PSP用GBA模拟器PSPVBA于7月14日发布V1.1.0版。新版能够运行于2.5和2.6版PSP上，重写了所有图形代码部分，声音用22Khz代替11Khz，图像更加流畅，截图文件格式由BMP变为PNG等。新版在速度方面有所加强，不过还是偏慢。

下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=29072。

Daedalus R6版推出

沉寂了一个月之久的PSP用N64模拟器Daedalus R6于7月19日发布R6版。新版支持超过50种合成模式，加入对N64手柄C钮的支持，增加从记忆棒N64目录下读取ROM，修正画面闪烁问题，修正贴图内存溢出错误，修正截图功能等。游戏时PSP的摇杆相当于C钮。

下载地址是http://www.maxconsole.net/content_dwnl/daedalus_psp_R6_v150.zip。



自制软件

eReader发布多个版本

国产PSP用电子书软件于7月10日、7月13日、7月18日发布V1.3、V1.31、V1.33，V1.4四个版本。V1.3版增加歌词读取和显示的功能，增加歌词选项，增加文件剪切功能，增加错误恢复功能，增加对id3v2标签的支持，提高MP3音乐的采样速度以对应非44100Hz频率的MP3文件等。V1.31版修正歌词引入后切换MP3的崩溃问题，将歌词居中显示等。V1.33

版增加对UTF-8 编码的支持，重写MP3信息检索引擎代码提升快进速度等。V1.4版增加对WMA音乐的支持，支持网页文件中的标签，修正禁止删除时文件操作选单的错误等。新版中按R键进行文件剪切，按START剪进行粘贴，歌词文件扩展名要变为为LRC并和MP3放在一起。7月23日，作者再次推出能够同时在1.5版PSP和DevHook模拟的2.71版系统上运行的版本。但这个版本在2.71系统下退出可能会导致死机，另外USB模式不能打开，CPU频率也不能更改。

最新版下载地址为http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=108148。

X-Flash新版推出

PSP用系统固件更改软件X-Flash于7月14日、7月15日、7月16日、7月21日推出V11、V11b、V11c，V12四个版本。新版修正主题颜色保存错误，加入视频图标和图片图标的替换功能，支持UMD光驱、记忆棒等处加入和移除商标，增大允许写入固件的启动视频gameboot.pmf文件的容量，支持Dark_alexa开发的固件写入工具Proof of Concept，加入Freeplay和Fluff's Name Plate图片组件，name_plate.png文件会检测容量和分辨率，打开simulation模式后会检测固件dump等。X-Flash现在已经成为PSP上系统修改软件，想个性化自己PSP的朋友快试试吧。

下载地址是http://forums.maxconsole.net/showthread.php?t=24369。



全新PSP系统修改软件推出



近来，很多人热衷于更改PSP系统固件。这不，又一款PSP系统修改软件出炉了。这款软件的名称为Aqua-set，最新版是7月20日推出的V1.00A。与X-Flash相比，Aqua-set提供的功能要少很多，但操作界面更简洁，更容易上手。Aqua-set能够更改的内容包括壁纸、文字字体、游戏启动方式和启动声音四项，但目前还不能正常使用。作者则希望在以后的版本中加入主题安装等功能。

下载地址是http://forums.qj.net/showthread.php?t=60973&page=1&pp=10。

XviD4PSP新版发布

电脑上最好的PSP视频转换软件XviD4PSP于7月22日推出V4.011、V4.012版。新版使用lame.exe和neroAacEnc.exe程序进行解码，音频支持CBR解码模式，修正导入文件的错误，加入VirtualDubMod，移除VirtualDub，再次修正autocrop，加入三倍速度提升，修正第二次点击预览按钮的错误，加入音频代码选项等。

下载地址是http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=8972。

AVItoPMP新版公开



电脑用PMP视频转换工具AVItoPMP于7月19日推出V1.0.2版。AVItoPMP使用Mencoder编码，能够将AVI、MOV、VOB、MPG，WMV等格式的视频转换为PMP格式，支持DivX和XviD的二次编码，可以将设置保存在

INI文件中。

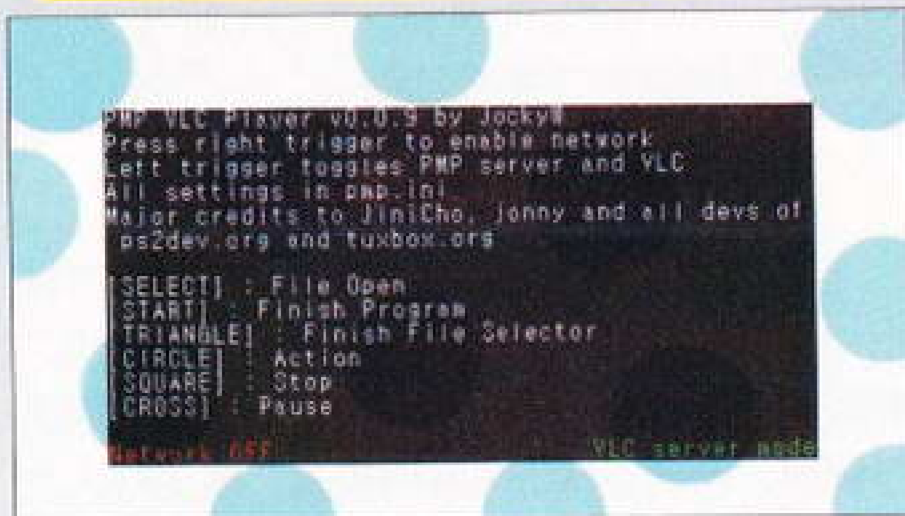
奔腾IV CPU专用版下载地址为http://lagoff.net/download/avitopmp/AVItoPMP_P4.rar，AMD CPU专用版下载地址为http://lagoff.net/download/avitopmp/AVItoPMP_AMD.rar。

PMP Mod Subtitle Mod新版推出

PMP Mod的字幕修改版程序PMP Mod Subtitle Mod又有新版推出，新版基于PMP Mod V2.02，加入对SRT文件的支持，支持繁体中文、日语，韩语等亚洲语言字幕，每段视频最多能支持八种字幕，在回放时调整CPU频率等。播放时同时按L和×键更换字幕，同时按×和□键改变字体，同时按○和×键改变边框颜色。

下载地址是http://www.fx-world.org/download/pmpmod202b_sub.zip。

PMP VLC新版发布



PSP用视频播放软件PMP VLC于7月中旬发布V0.0.9版。新版加入对AVC视频硬件解码的支持，修正了缩放功能，按R键会连接网络并显示IP地址，pmp.ini文件中能够添加5个视频文件夹和5个音频文件夹，文件名中不再显示网络路径等。通过PMP VLC我们能在PSP上通过无线网络播放电脑硬盘中的视频文件，有兴趣的朋友快去试试吧。

下载地址为http://www.fx-world.org/download/jockyw/PMPVLC009Rev2-test-binaries.zip。

CoolPlayer放出新版

国人cooleyes_lf制作的PSP用APE音乐播放软件CoolPlayer于6月27日和7月6日再次放出三个新版。新版在APE播放中normal及以下模式基本完美，FLAC基本完美，Wavpack还有少许爆音，TTA播放停顿很强烈，AAC播放基本完美，播放Q8及以下质量的OGG基本完美，Q10质量的OGG播放还有爆音，并加入对MP3播放的支持等。

下载地址是http://www.cngba.com/forum-122-1.html。

ThemePSP新版推出



PSP用主题安装软件ThemePSP于7月20日推出V1.2版。新版加入全新的图形界面，加入界面功能选项，可以向DevHook模拟的FW 1.5、2.0、2.5、2.6、2.71版系统中安装主题，移除GTA style这一主题以节省空间，修正ThemePSP Creator安装包300x170分辨率图片的问题等。使用时，用方向键的上、下选择主题，按×键确认安装，按□键调出功能选项，可以对是否安装背景(Backgrounds)、字体(Font)、启动声音(Boot Sound)等具体项目进行设置，按○键返回。

下载地址是http://www.maxconsole.net/content_dwnl/ThemePSP_1[1].2.rar。

uo_OGRaniser新版公布

PSP用文件管理工具uo_OGRaniser于7月20日和7月21日推出V0.9.0、V0.9.0a版。新版采用全新修改界面，加入信息提示窗口，加入醒目的电池电量显示，支持五种KXploit修改的程序文件夹名称，加入截图功能，电池电量在10%以下时必须插入变压器才能继续运行等。uo_OGRaniser可以将PSP程序图标重新排序，并能隐藏破损图标。在开始界面，按START键



进入，SELECT键截图，按方向键的左显示所有1.0版程序，按方向键的右显示所有1.5版程序，按L键隐藏破损程序。按△键将程序按字母升序排列，按□键按字母降序排列，按○恢复原来的排列顺序，按住×键选中程序再按方向键的上、下能移动顺序，按摇杆的左能够退出程序。

让PSP也能打电话

时下网络电话非常盛行，而PSP又有无线网络功能，于是聪明的玩家就想到用PSP来拨打电话。拨打电话首先要在PSP上运行AFKIM V2.0，然后通过IP-Relay(http://www.ip-relay.com)这个网站将用户在PSP输入的文字信息变为语音信息。不过IP-Relay只面向拨打美国境内的电话用户。



感兴趣的朋友可以到http://www.mypsportal.com/forums/upload/showthread.php?t=3看看，AFKIM V2.0下载地址为http://www.maxconsole.net/content_dwnl/AFKIM_V2_PSP.rar。

PSPBrew新版推出

电脑上的PSP图标制作工具PSPBrew于7月14日推出V0.80版。新版修正Deutsch语言版的问题，加入Dutch、Danish两种新语言，修正网络连接断开崩溃的错误，加入UMD光碟图片预览功能，修正程序排序错误等。

下载地址为http://www.puffo83.altervista.org/download/PSPbrew_080.zip。

同人游戏

新3D引擎出炉



虽然PSP的3D性能很强，但限于开发能力，自制游戏方面还是以2D为主，现在这种状况将会发生改变。7月下旬LteStudios发布了自主开发的3D引擎Lte 3D Engine，支持众多特效。有3D效果，2D、3D混合，粒子特效，动态光源，字库，并支持六种图片格式等。LteStudios还发布了演示程序，从演示来看，LTE 3D Engine能较好地实现三维处理，镜头可以多方位旋转。看来，在PSP上玩3D自制游戏的日子不远了。

感兴趣的朋友可以去官方网站，网址是http://www.ltestudios.com。

《Lua Ys for PSP》发布

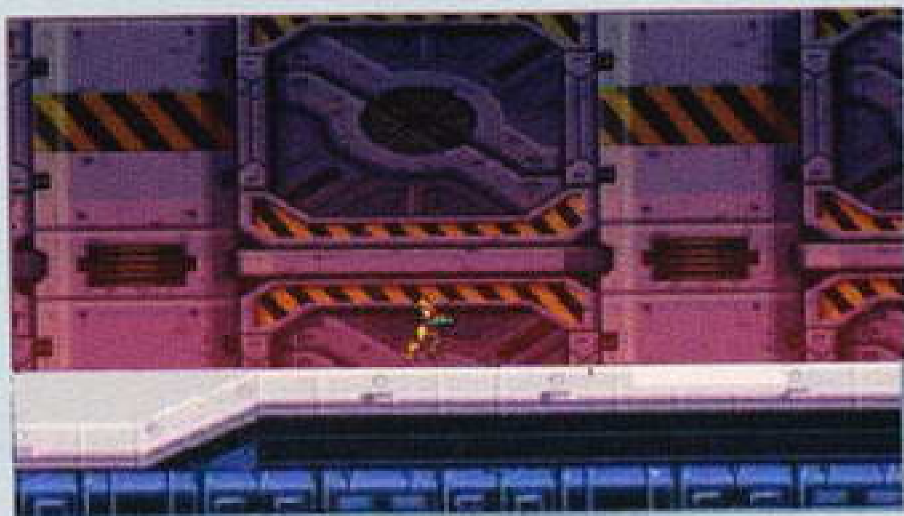
Falcom的1987年发售的《伊苏》可谓是RPG历史上的里程碑式的作品。现在一位叫Jman420的人正将其移植到PSP上来。目前《Lua Ys for PSP》已经实现了角色动画，背景卷动，角色也能走到建筑物后隐藏起来。游戏目前还只有一个场景，玩家惟一能做的就是操纵角色走来走去。希望作者能继续开发哦。

下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?p=159804。



《Metroid: Return of the SA-X》发布

任天堂经典游戏《银河战士》登陆PSP了。《Metroid: Return of the SA-X》最新版是7月19日推出的V0.5版，新版采用加入菜单，加入新的敌人和背景，还有制作人员名单，跳跃动作和动画等。游戏虽然完成度还不高，但看起来已经像模像样，期待更完全的版本。



下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=29506。

《Sonic Battle Arena》推出在线版

以索尼克等世嘉知名游戏角色为主角的格斗游戏《Sonic Battle Arena》于7月20日推出在线版本，可以通过无线网络进行对战。运行前，先确定Applications\SBA下online.lua文件中的第五行是否已经从netlib_server = "24.168.75.118"改为netlib_server = "72.57.1.198"。

下载地址是http://rapidshare.de/files/26579742/Sonic_Battle_Arena_Online.rar.html。



《Super Tomato Numbers》推出

《Super Tomato Numbers》是一款益智类游戏，操作非常简单，使用方向键控制番茄移动即可。画面上显示为数字1的方格只能经过1次，显示2的方格则可以经过2次，操纵番茄经过所有的方格到达终点就算胜利。游戏有时间限制，找准路径是关键。游戏画面比较清新，



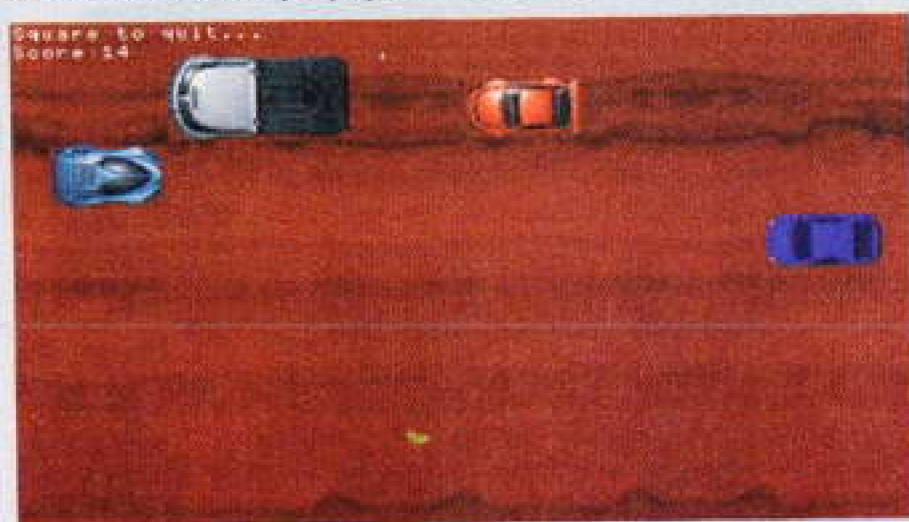
每关的背景图片各不相同，可惜没有声音。

下载地址为http://www.playeradvance.org/forum/showthread.php?t=2190。

《Table Top Rally》新版发布

PSP上的赛车游戏《Table Top Rally》于7月18日推出V0.2版。新版加入超过20辆不同车辆，加入制作人员名单，修车厂功能修复，加入擦除最高分功能，更换新音乐等。游戏开始画面中按×键开始游戏，按○键选择车辆，按△键擦除最高分，按□键查看制作人员。

下载地址为http://forums.qj.net/showthread.php?t=60457。



《PSP Revolution Nintendo Style》推出

上辑杂志我们介绍了《PSP Revolution Anime Style》，现在这个DDR游戏又出了任天堂版本的《PSP Revolution Nintendo Style》。游戏包含了《马里奥》、《塞尔达》、《俄罗斯方块》、《星际火狐》、《吃豆人》和《卡比》等八大经典游戏系列的歌曲。每个系列中有多首不同的曲目供大家选择，比如"《马里奥》系列"中有八首歌曲，"《赛尔达》系列"中则有两首歌曲，另外不同系列的背景图片也不同。操作方法和《PSP Revolution Anime Style》相同，按×键退出，按△键返回。



《Simon for PSP》发布

《Simon》是款非常古老但又十分经典的游



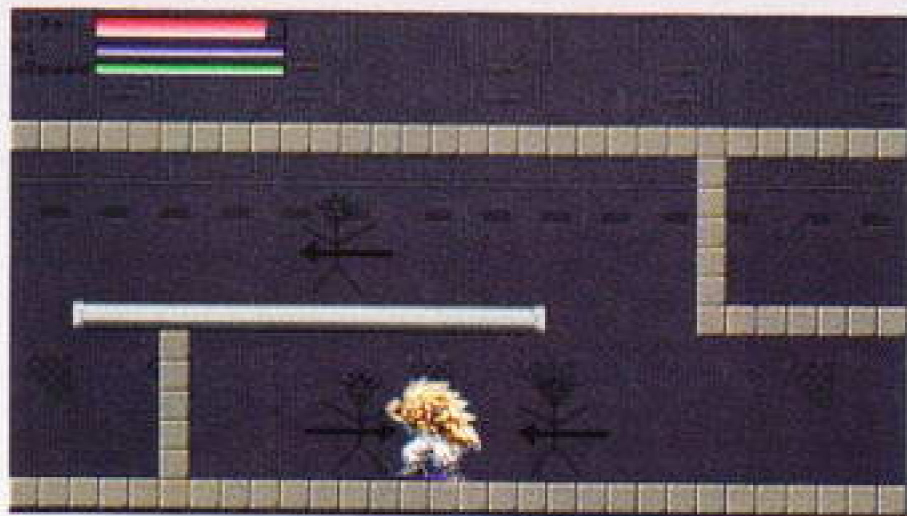
戏，现在又移植到PSP上来。《Simon for PSP》的游戏规则和传统的《Simon》一致，圆盘上有四种颜色的灯，游戏预先将灯光闪烁一遍，玩家按照亮灯的顺序按键。游戏时按△、×、□、○键让绿、蓝、黄、红四种颜色的灯发光，按L键开启、关闭音乐，按R键重复闪烁顺序。《Simon》对增强记忆力很有帮助哦。

下载地址是http://www.karnov.net/simon10.rar。

《Earth Invaders 0》新版推出

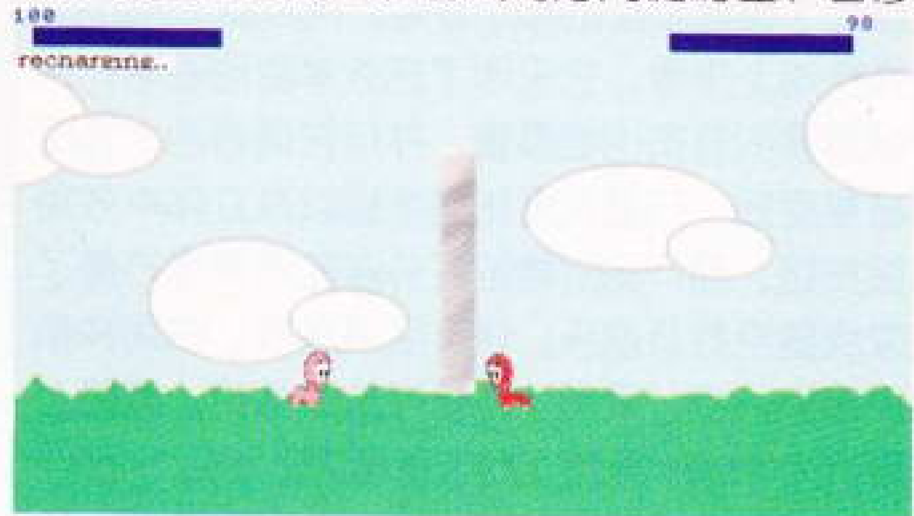
以超级赛亚人为主角的PSP游戏《Earth Invaders 0》于7月中旬推出V0.5b2版。游戏中的敌人由黑色线条构成，很有特色。游戏时按×键跳跃，按△键拳攻击，按○键脚攻击，按□键发波，按住L键再按方向键则是冲刺。

下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=8793。



《Lua Wormz》推出

PSP用游戏《Lua Wormz》于7月18日推出Beta测试版。游戏中玩家要操纵粉红色蠕虫用炸弹攻击红色蠕虫。游戏时方向键的左、右移



动蠕虫，方向键的上是跳跃，按×键投掷炸弹，按○键暂停，按START键进入系统菜单。

下载地址是http://forums.qj.net/showthread.php?t=60468。

《Naruto Fight for PSP》发布

根据时下热门漫画《火影忍者》改编的格斗游戏。游戏时，按×键跳跃，按○键攻击。不过游戏尚在开发中，很多功能都不完善，人物只能选一个，还会经常性死机。

下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=8872。



《Turrican PSP》推出

PSP用动作射击游戏《Turrican PSP》于7月16日推出Alpha测试版。游戏时按○键跳跃，按×发射子弹，按□键使用道具。游戏包含数个关卡，通过获取道具可以实现二段跳、变为圆球等效果。游戏画面精美，背景音乐和音效也不错，期待更新的版本。

下载地址为http://psp3d.com/turrican_psp3d_release_15_jul_2006.rar。



成功模拟2.71版系统后，PSP彻底成为全能娱乐工具，听MP3、WMA音乐，看Flash动画，看电影，当然还有就是用PSP上网，这回可以正常浏览中文网站了，呵呵。不过可惜目前国内并没有几个适合PSP浏览的网站。不知是否会有人抓住时机做出“PSP第一站”来呢。

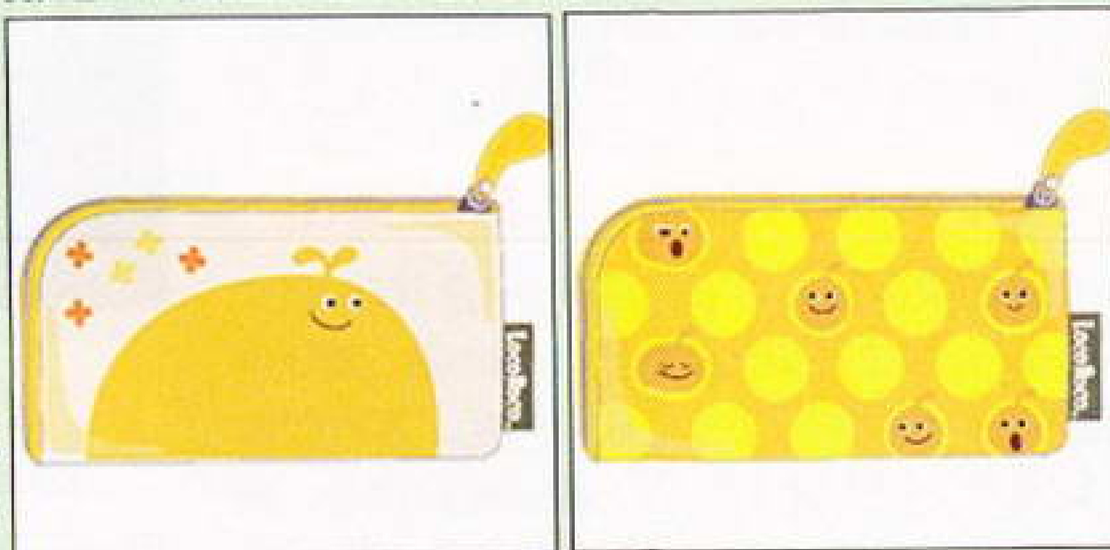
硬件短消息

文 ZinniaSun2000
编 马修

经历了第二次的降级大潮后，紧接着Dark_AleX又为我们献上了2.70、2.71系统文件的破解，为新游戏能在1.5版本主机上运行奠定了基础。于是随着Devhook新版本的不断推出，瞬时间，各种PSP方面的消息可谓火遍了大江南北，玩家们又一次看到了PSP破解的新曙光。相比软件方面风风火火的劲头，硬件方面除了前段时间神游iDSL的登场以外，其他新消息可就显得寥寥无几了。下面还是让我们继续来看这辑的《硬件短消息》吧。

《LocoRoco》新款主题便携包发布

SCE力推的暑期大作《LocoRoco》已经上市半个月，随着游戏的发售，另外两款设计独特的主题便携包也紧随其后登上了货架。这次新公布的两款便携包在尺寸、材料上与我们在43辑曾经介绍给大家的首款主题包相同，只是两款包在外部图案上都是以我们可爱的主角形象为主体。其中一款包仅容纳我们可爱主角的半个身躯就占去了整个包正面40%以上的面积，另外一款则是以橙色为底绘制着肥皂泡中的LocoRoco小液滴。两款便携包的设计都非常精美靓丽，看着LocoRoco那胖胖圆圆的可爱外形，就让人忍俊不禁。这两款便携包的售价都是1549日元（约人民币109元）。



PSP超级剧场音响底座

由美国知名游戏周边厂商DreamGEAR公布的这款iSound家族的新成员——PSP专用超级剧场音响底座，不但在外表上看起来大气庄重，而且效果也是不同凡响。该产品合理的外形设计使其与PSP能够完美的组合在一起：下方的调音台除了可以控制音量以外，顶部还镶有PSP的底座，可以将PSP直接固定在其顶上；左右两个平板扬声器的外形正好与PSP左右两侧面贴合，也是直接固定在调音台上，而且整套装备的安装、拆卸非常方便。厂商还会附赠一个专门的便携箱，这就大大提高了整套设备的移动性能。再从这款商品的硬件性能上来看，它采用了高效率驱动设备，两个扬声器的音质也很厚重，并且在调音台上还配有音量旋钮、超重低音加强按钮以及立体声效果加强按钮，随产品附赠的红外遥控器更是方便了玩家欣赏电影及音乐。该产品共有黑、白两种颜色供玩家选择，采用了市场开放式售价，网络上的售价为43.99美元（约人民币353元）。







PSP电影时间音响底座

下面要为大家介绍的依旧是美国硬件厂商DreamGEAR的iSound家族新产品——一款名为“电影时间”的音响底座。这款产品的外形就好像一个枕头，上方多出的一个支架可以用来固定PSP主机，两旁的按钮分别是开关和低音加强按钮。之所以称这款产品为“电影时间”，正是因为其优越的高低音表现更能渲染电影的气氛，4个独立的高音、低音左右声道扬声器不但在音量上大大提高，而且能够覆盖到更高的高音部分以及更低的低音部分，让你在使用PSP欣赏电影时更加投入。这款产品不但可以通过电源驱动，还支持电池驱动，采用标准的3.5mm音频输入接口使它不仅可以配合PSP使用，还可以用来配合iPod以及其他MP3播放器。该产品只有黑色这一种版本，采用了市场开放式售价，网络售价为54美元（约人民币433元）。





PSP车载影院 2 GO版调节器

接下来介绍的是DreamGEAR公司iSound系列的另一款新产品——PSP车载影院2 GO版调节器。目前“车载影院”的独立版已经开始在网络上销售，它最大的特色就在于“车载”二字上。该周边提供有PSP车载充电接口和PSP车载音响连线接口，并附赠固定带，可以将PSP固定在车内座椅的靠背上。而这次推出的“2 GO”版其实就是在原有的“车载影院”基础上又加入了一个独立FM信号发射调节器。在44辑中我们就为大家介绍过，FM信号发射调节器最大的功能就在于将PSP的音频信号发送到FM广播上，将有线连接音频变为无线连接，更加方便了车内的乘客来欣赏音乐或是直接通过车载FM收音系统将音频再从车载音响放出。该产品目前并没有其他可选颜色版本，采用开放性售价，网络上售价为39.99美元（约人民币320元）。







PSP开演时间便携音响

这款同样属于iSound家族的新产品“Showtime”开演时间便携音响在整体设计上可谓独特。它的下部虽然也有底座支撑，可扬声器的位置却排在了PSP的顶上，整体的外形设计相当简单，顶部突出的部分还可以将整个主机悬挂在空中观赏。该产品的两个附加扬声器的效果还算过得去，只是在距离上靠得有些太近，因此立体声环绕效果方面的表现有些不足，但这样的设计有效减小了产品的体积，对于经常外出的用户携带起来确实非常方便。这款设备同样可以通过外接电源和电池进行驱动，而且便于安装、拆卸的设计也大大方便了玩家。它的颜色目前只有黑色，价格采用了市场开放售价。



PSP舞台便携音响



最后介绍的这款iSound家族新产品"Stage"舞台便携音响可以说是整个系列便携性能最强的一个了。它最大的特色就在于简单化，将音响作为底座的设计方式使得其整体就只有一个下底部分。该产品采用塑料卡位槽与PSP相连，将主机固定在音响的顶部，通过附加的连线将音频连接在设备上。两个扬声器在音量上还算不错，只是效果就没有其他设备那么专业了。整个设备的外形看起来有些简陋，颜色只有一款黑色可选，塑料外壳封装后发音口并没有覆盖海绵薄膜，总让人想到市场上那些劣质耳机……不过这款产品的价格倒是相对较低，官方网站上采用了市场开放售价，网络上售价为25美元（约人民币200元）。

一款与LocoRoco有着密切关系的时尚便携包



LocoRoco以其果冻一般的造型带给玩家们愉快轻松的心情。抱着同样想让玩家愉快轻松的心情，日本知名服饰设计品牌GARCIA MARQUEZ gauche与SCEJ合作推出了这款PSP时尚便携包。既然出自知名时尚服饰设计公司之手，外形和图案自然是无可挑剔的炫美，并且还随包附赠一个可爱手提小袋及绘有LocoRoco、GARCIA MARQUEZ gauche商标的钥匙链。该主题包采用双手提带设计，属于女性向饰品，包体正面的牛革标牌上也印着该品牌与LocoRoco的LOGO，打开拉链后内部还有UMD光盘存放的隔档，随时都让你的PSP主机与LocoRoco形影不离，而且这样美丽的设计，就是作为一款化妆包也毫不逊色。该主题包配有两个颜色版本，分别是白色主包配黑色手提袋和黑色主包配白色手提袋，采用珐琅材料制作，并于7月28日开始在PlayStation官方网站开始销售，价格为8500日元（约人民币598元）。



网眼便携包又出新款

同样由LOAS推出的这款NDSL网眼便携包也是曾经NDS版的继承作品（修哥在以前《NDS专辑》中曾为大家介绍过）。这款便携包表面依旧采用低反弹网眼材质，可以有效地减少碰撞冲击。双拉链头的横向包体设计更方便在插入GBA标准卡带而突出一块的情况下，将NDSL放入便携包中。表面的3D立体橡胶形状NDSL的LOGO标志看起来也是非常的庄重。这款便携包共有红、黑、蓝、黑4种颜色可以选择，任天堂官方认证产品，同样采用了开放售价，并且随包还附赠屏幕清洁布一块。



Pelican FM调节器存在BUG

在上辑的《硬件短消息》中我们刚刚为大家介绍了Pelican厂商推出的FM调节器，在发布后不久，就被玩家们找到了一个重大漏洞。当你用它来玩《火爆狂飙 传奇》这款游戏时，发出的竟然全是巨大噪音！发现这个问题的玩家已经联系了厂商的技术支持，并且讨论放出一个该产品完整的游戏兼容列表。但不管怎么说，对于Pelican这都将是一个巨大的打击。前一阵子美国PSP第三方充电器着火就已经在消费者中闹得沸沸扬扬，而Pelican这次又将面临消费者如何的惩罚？不管怎么说，小Z在这里也再次提醒玩家们，在选购硬件周边时一定要多多考察市场，要是随便买一个来伤了心爱的小P再后悔可就来不及啦！

NDS皮革便携包两款

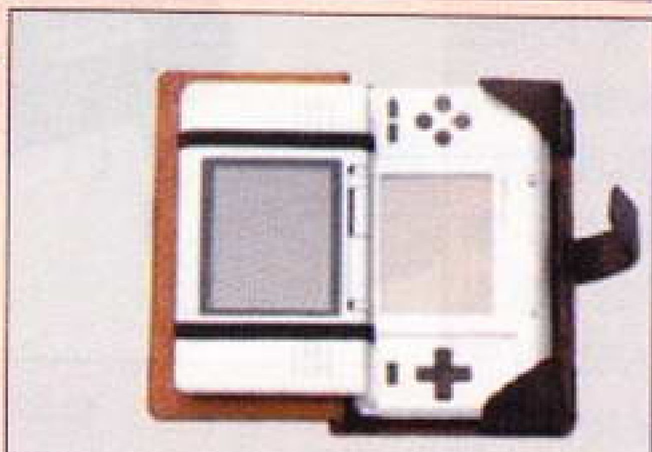
首先介绍的这款由LOAS推出的NDS牛皮便携包很早就已经在日本市场上市。包的整体设计非常传统，颜色有棕、黑两版供玩家选择，从外形上就可以判断出它所面对的客户群依旧是以成人为主。高级的皮革质感使它看起来更像一个大钱包，产品的适用群体也就比较广泛。这款产品的尺寸为155mm × 35mm × 100mm，外部采用了高级牛皮制作，内部使用聚乙烯材料以及纯棉加厚囊，不仅外表上庄重大方，而且其防尘防碰的保护效果也是非常实用。该产品的表面还镶有NDS的金属铭牌，也是任天堂官方认证商品之一，采用开放式售价，网络上价格为2400日元（约人民币169元）。

另外一款NDS人造革便携包最大的特色就在于你只要打开它就可以玩游戏。包的外部设计简约，正面还压有NDS标志的凹模，采用皮带进行捆绑。打开包体后需要将NDS上部固定在卡位皮筋上，下部放入卡位槽内，这样不仅起到了固定主机的作用，下部卡位槽还可以防止NDS边缘的磨损，并且配合内部的软质绒面材质，更好的保护心爱的主机不受碰撞磨损这种皮肉之苦。这款便携包共有浅棕和黑色两个版本，握着它玩游戏手感也还不错。由于采用人造革制造，因此价格上也要比上面介绍的牛皮便携包便宜许多。产品采用了开放式售价，网络上的售价为1300日元（约人民币92元）。









成人向高级真皮便携包

前面为大家介绍了几款风格清新的便携包，下面再为大家介绍一款同样由LOAS推出的成人向真皮便携包。这款便携包的正面和底面都采用高级皮革制作，上面镶有刻着NDSL标志的金属Logo，看起来典雅庄重，尤其适合年龄较大的中年玩家。双拉链头设计，并且专门在拉链的后方加有一层绒布，有效防止了拉链头划伤NDSL主机表面。这款便携包的内部也配有卡位皮筋，因此同样可以在打开便携包而不取出主机的情况下进行游戏。该产品颜色共有黑白两种，采用同样材料及设计风格制作的PSP版便携包我们在43辑《掌机王SP》中已经为大家做了介绍，看来LOAS还真是体贴高龄玩家。这款便携包依旧是任天堂官方认证产品，售价采用市场开放形式，网络上售价为1680日元（约人民币119元）。



LOAS推出NDS、NDSL化妆便携包





日本著名周边厂商LOAS制作的便携包，总是能给人与众不同的感觉，该厂商制作的多款便携包不但气质非凡、做工精细，而且设计和构思上总有些独到的见解。比如下面介绍的这款NDS化妆便携包，色彩柔和纯正，质地也是轻柔美丽，整体看上去就好像用来装化妆品的小包一样可爱，相当符合广大MM玩家的口味。不仅如此，最近LOAS还特意推出了新款的NDSL版，新的版本在原有设计风格的基础上，将包的外部材质由布纹材质更改为塑性纹理真皮材质，大小由原来的155mm × 45mm × 102mm的NDS尺寸更改为155mm × 30mm × 95mm，拉链部分也由双拉链头改为单拉链，并且还在拉链上特地缀有心形金属饰物，看起来更加可爱。新的NDSL版便携包在装入NDSL后包的顶部还留有足够的余量，可以在插入GBA标准卡带的情况下装入NDSL主机。虽然厂商并没有配置挎肩背带，但NDSL版包体两侧还是体贴地留有背带挂环，以便玩家们不时之需。两款便携包的正面分别挂着NDS和NDSL的铭牌，打开后内部采用的绒毛材质不但起到清洁主机的作用，而且可以防止磕碰对主机造成的伤害。当然，这两款便携包也都经过了任天堂官方认证，并有粉红和浅蓝两种颜色供玩家选择，官方采用市场开放售价，两款便携包在网上售价都在1600日元左右（约人民币112元）。



低反弹材料制作的NDSL软质便携包

这款同样由LOAS制作的NDSL软质便携包采用EVA有机材料、氨基甲酸酯制作而成，整个包体柔软结实，同样采用了双拉链头横向包体设计，有灰和黑两种供玩家选择。打开包体后，可以看到到里面的卡位皮筋，将它轻轻挂在NDSL的下角，就可以在不取出主机的情况下进行游戏，而且手感也相当不错。这款包的厚度有40mm，相对其他包体而言显得有些过于臃肿。但由于材料的延伸性，因此放入一些卡片、触控笔也是不成问题。看了包体正面LOGO大家也就能猜到它同样是一款任天堂官方认证商品，该产品采用开放售价销售，网络售价为1092日元（约人民币77元）。



EVA原料制作的NDSL便携包



由LOAS制作的这款EVA材质的NDSL便携包，本着安全、可靠的原则，尤其是让那些经常外出的玩家用起来用起来非常放心。这款便携包的外壳由于采用了半硬质EVA有机材料制作，因此外壳对于一般的冲击都有很好的抵抗性，保护你的爱机远离危险。而且同样作为LOAS公司的产品，也具备了双拉链头及拉链头内隔薄膜保护的设计。该产品与介绍的其他几个便携包最大的不同就在于包体内部还具备网眼隔档，可以方便携带GBA卡带、NDS卡片以及触控笔这类小物品。该产品共有蓝、黑两种颜色可以选择，同样是任天堂官方认证商品，采用开放式售价，网络上售价为1197日元（约人民币85元）。

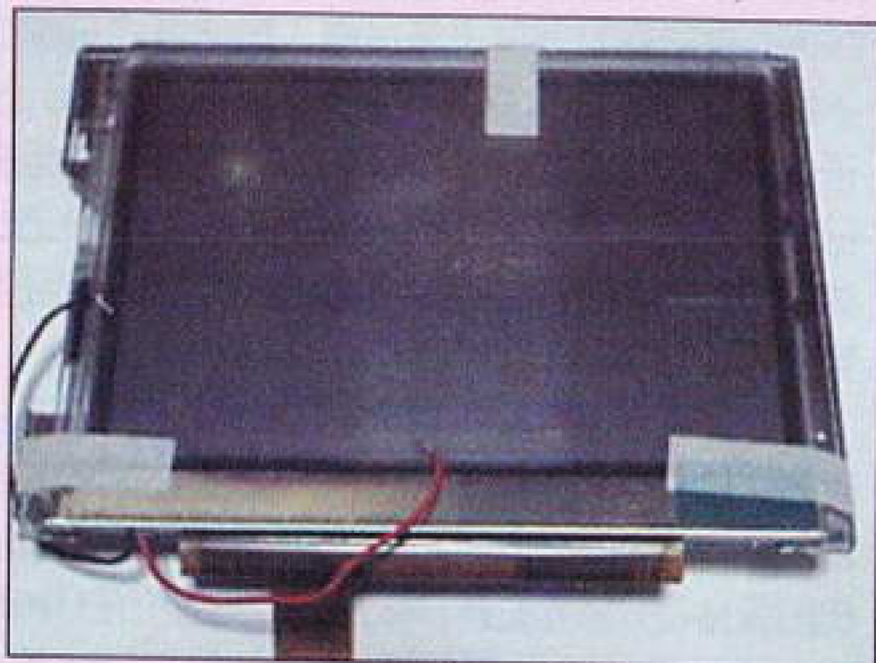
LOAS发布NDSL屏幕保护贴



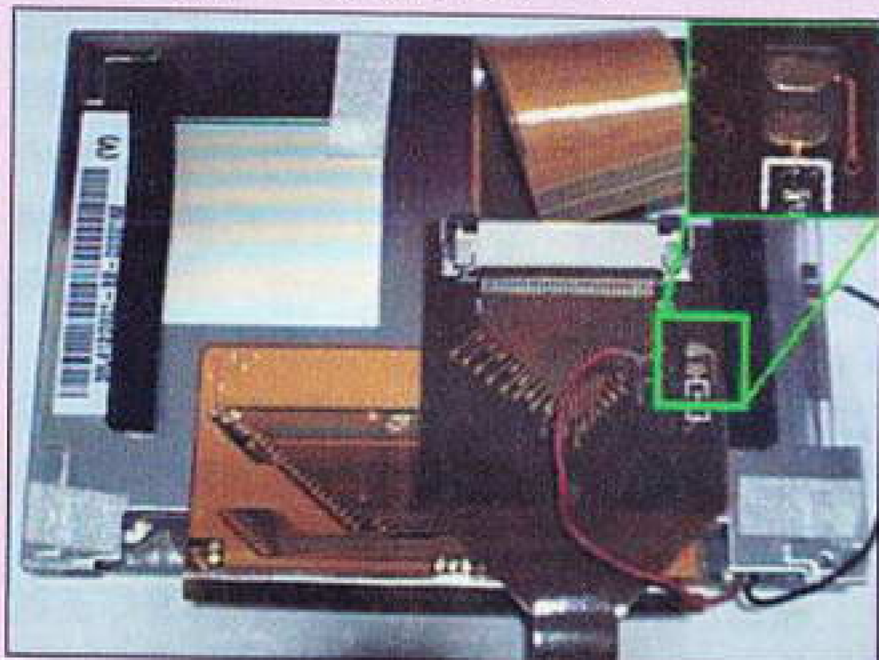
这款由LOAS制作的NDSL专用屏幕保护贴最大的特色就在于其超高的透明度。这款产品由于采用了PET（聚对苯二甲酸乙二酯）这种无毒无害的高质量材料制作，因此透明度达到99%以上，贴在NDSL屏幕上甚至会让你完全感觉不到它的存在。PET材料的另一大特性就是高韧性，因此这款产品不但坚硬、强度高，而且其优质的韧性更是能保护屏幕及其自身不被划伤，再“杀屏”的游戏也能对付得轻松自如。另外，这款屏幕保护贴的厚度也只有100μm（也就是0.1毫米），这样的厚度就更让人感觉不到屏幕保护贴了。该产品在揭下后也不会在NDSL屏幕上留下任何残痕，适于玩家今后更换。这款产品同样是任天堂官方认证商品，采用市场开放售价。

GBA组装屏幕

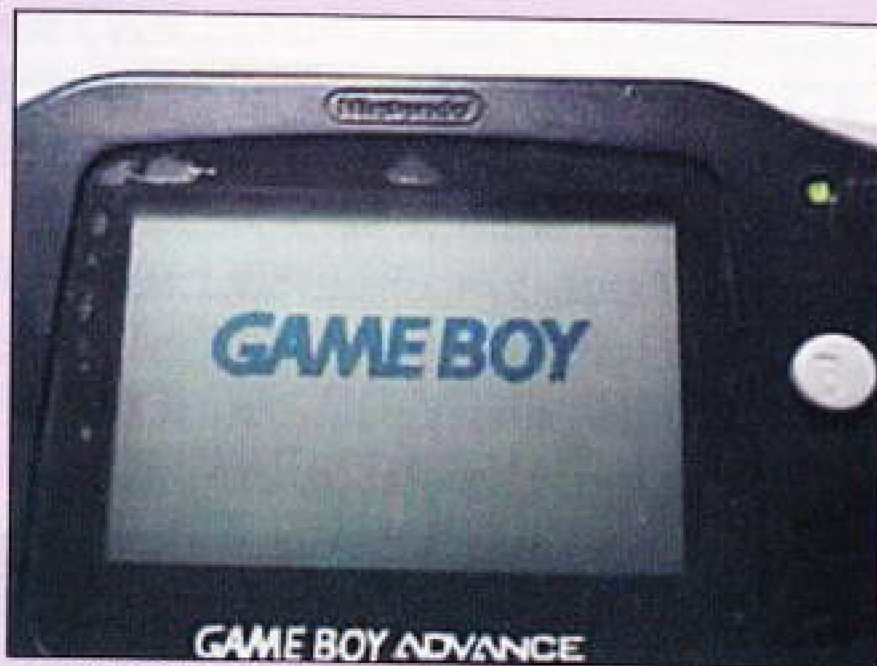
近日，GBA组装屏幕悄然走上货架。现在笔者手上的屏幕是“两用型”的，所谓“两用型”是指这种组装屏幕附带有前光板，还有一个GBA转SP数据带，可以用在SP上。



▲ 从正面看与普通屏幕没上区别（最外层的前光板由胶布粘着）。



▲ 背面有GBA转SP数据带，上面的两个极点是给前光板通电的。



▲ 装在GBA上非常完美，看不出有什么变动（未装发光板）。



▲ 装在SP上的效果（右边是原装的SP；前光效果的好坏与安装的环境有关）。

优点是物美价廉，我这个两用型的市场价在170块左右，而且这种屏幕是友达光电（即台湾的AU）出的，质量自然不会比夏普的差。缺点是安装比较麻烦，一个是发光板装在GBA上必须要对外壳动手术，再一个就是屏幕主框与SP的外壳不符，装上时也要搞点“暴力事件”。

总体来说，这款组装屏幕还是不错的（而且还是国货）。看着这款屏幕，总觉得离国产的GBA又进了一步了。

（该消息由“哈曼大人”友情提供。）

后记：整理完这期的《硬件短消息》，才发现这辑竟然成了美日两家厂商的专场。下面预告一下下辑的内容，首先入江沙绫将会登上我们的栏目，然后还会有一套超眩目的NDS便携包带给大家！我们下辑再见。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

每年的农历七月初七是我们中国传统风俗的七夕节，也称“乞巧节”、“女儿节”。相传这天是牛郎和织女在鹊桥相会的日子，当晚千万只喜鹊飞来搭成鹊桥，让牛郎织女走上鹊桥相会。久而久之现代人也就把这天当作是情人节来过了。在此笔者祝愿各位情侣朋友生活美满、幸福每一天！

尽管酷暑难挡，但是大家购机的热情还是再三高涨。PSP的降级事件所带来的涟漪效应已经逐步铺展开，前几个月还严重缺货的1.5版PSP，到现在已经遍及满大街了。不同版本的PSP其售价也稍有变化，目前不能降级的2.6豪华版PSP售价为1650元。(够黑吧？一个月前还只是卖1500元不到，一下子就给涨了一百多元。)而已经完美降级到1.5版的豪华版机器，售价则为1850元，售价和半个月前没有太大变动。这可能和暑假进入销售旺季有关。根据笔者目前的调查，许多店都有现成降好级的机器出售，当然也有现降现卖的，目的是为了证明所出售的机器绝对是全新机。这种服务也是为了满足一些玩家的特殊需求，因为部分玩家想要亲眼看着降级。

按照往常的经验来看，刚刚进入暑假的时候，各类游戏机以及配件的售价都会有一定程度的涨势，而到了暑假中期以及后期，由于生意越做越大，一般会略微降下来，至于是否能降到暑假前的水准或者比暑假前更低这还真的很难说。总之相对暑假初而言，暑假后期销售是一定会略降的。

笔者建议想入手PSP的朋友抓紧时间趁着暑假的热劲买吧。Sony已经宣布2.80系统即将推出，相信1.5版PSP奇货可居的局面很快将再次降临。回顾一下2005年PSP的销售曲线不难发现，去年8月以及12月PSP卖到了17X0元的最低价格，这个价格和目前的1800元可以说相差无几。目前1800元仅仅比去年最低价格时贵了数十元，正是入手的大好时机，这样的机会可不是常年都有的！

至笔者完稿时，PSP最佳引导程序DevHook更是推出了最新0.45版，1.5版的PSP可以在DevHook0.45版下模拟2.71系统，在此系统下更是可以运行各类自制程序，运行所有ISO游戏，运行AVC电影、WMA音乐、容量低于2M的FLASH动画或者游戏……不过这DevHook0.45的诞生也导致了引导UMD碟的涨价，很显然这又是商家笑里藏刀的一招。原本售价仅为25元的DEMO引导碟，在近日小涨到了50元甚至60元。有一位黑心商家还美其名曰：“DEMO碟货源紧缺，我都是好不容易才拿到的一批货，卖完就没了，你抓紧时间哦。”与此同时，各类PSP正版游戏的销量也渐渐恢复正常，很多玩家由于支持正版，因此对正版游戏的需求量一直不低，再加上不少玩家需要购买一张UMD作为引导碟，对部分玩家来说DEMO碟没有游戏碟来得过瘾，因此各式玩家的不同需求让正版游戏的销量奇迹般恢复活力，至于这种现象能坚持多久，那就不太好说了。组装记忆棒方面，容量为1959M的组装Sony牌2G记忆棒价格为350元甚至更低，而部分网络商人已经卖到了310元的低价。

PSP那头卖得热火朝天，NDSL这一头也不甘落后，由于烧录卡技术的成熟，现在NDSL的普及量已经有了GBA年代的那股气势，欧版NDSL售价仍旧保持在1150元左右，神游iDSL的售价在1180元左右，美版NDSL以及日版NDSL售价在1280元左右。目前大部分玩家的首选机器为欧版NDSL，其次则为神游iDSL。有些人买神游iDSL是为了支持正版，也有些人买神游iDSL外加引导卡运行烧录卡；而美版NDSL以及日版NDSL则遭受冷落，选择的玩家很少，很多游戏店索性不进货。

烧录卡方面，EZ4L已经在市面上流通了一两个月，很多玩家都对EZ4L的表现赞不绝口，不过G6L在解决了供货不足的问题之后，正准备逐步反攻市场。现在许多游戏店都已经陆续到货，而



▲Ewin2—microSD的外壳做工相当精致，只可惜体积和防尘卡相比还是大了一些。

目都为完美正式版。有朋友想问如何区别试用版以及完美版。笔者在这里做个小介绍：1个月前推出的试用版和现今推出的完美版，两者在电路设计上无任何区别，也就是说万一不小心买到试用版也没必要去担心卡有质量问题。他们之间的区别首先在于包装，试用版的包装为全英文包装，盒子上贴有一张“试用版”的标签，这批货是销往香港以及国外市场的，盒子里配备有一个烧录器，一张防尘卡形状的烧录卡，一张GBA卡带形状的备用外壳(给NDS主机专用的)。而正式版的包装为全中文简体，盒子内的防尘卡形状烧录卡做工更加精美，并且多加了淡蓝色，深蓝色两组防尘卡形状的备用外壳。目前G6L的制造商Gbalpha小组已经表示：所有购买了试用版G6L的玩家可以去购买地免费更换为正试版外壳。笔者在广州几家游戏店询问此事，得到的答复是：确有此事，但厂家免费提供的外壳暂未到货，请耐心等待数日，到货之后即可免费更换。

也有不少的玩家反映说首批试用版的质量有些问题，很容易出现“再次开机后发现游戏全部消失”、“游戏目录变成乱码”、“无法升级内核”等等问题，笔者购买的试用版也出现了上述问题，不过在官网上下载修复工具将这些问题完美解决，如果有购买了G6L的朋友遇到这类问题，请到以下地址下载“G6系统修复工具 v1.0.0.11”——http://www.gbalpha.com/China/gbalpha_download。

不仅是G6L，也有其他烧录卡小组也加入到这场战斗当中，EWIN小组在沉寂了一段时间之后，正式推出Ewin2代系列NDS烧录卡，它们分别为EWIN2-SD、EWIN2-miniSD、EWIN2-microSD。价格相当低廉，笔者收到测试样卡之后大致试用了一段时间，发现这系列烧录卡的优点是外壳做工精致，价格便宜；不过缺点是外型不是完美的防尘盖形状，且不支持烧录GBA游戏。G6L以及EWIN2系列烧录卡的更多详细评测还请大家关注本辑的相关评测文章。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1800(1.5)	1650(1.5)	1180	1150	—	730	—	650(背光)	620
广东深圳	久圣电玩	1650	1450	—	1150	1000	—	630	680(背光)	650
福建厦门	快乐多电玩	1830(1.5) 1600(2.6)	1650(1.5) 1400(2.6)	1150	1150	970	750	—	660(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1850(1.5) 1550(2.7)	1700(1.5) 1400(2.7)	1150	1100	950	680	630	620	630(背光) 550
山西太原	逸豪电玩	1680	1510	1280	1250	950	780	800	680(背光)	640
天津	天龙MARS	1650	—	—	1100(欧版) 1320(日版)	990(iDS)	—	760	650(背光)	—
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1900	1700	—	1198	—	—	—	660(背光)	—

掌机游戏综合发售表

8月上旬最受玩家们期待的无疑是PSP上的《SD高达G世纪 携带版》了，相信为这款系列的集大成之作而买下PSP的人应该不在少数。而预定同日 在PSP上登场的《极魔界村》和《杀戮之心 携带版》都是有很长一段时间未推出过续集 的作品，系列的FANS应该都会鼎力支持吧。NDS方面，《星际火狐 秘密指令》在众多益智游戏中脱颖而出，成为8月上旬NDS上最大的亮点。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年7月27日			
几何世纪 轨道牵引 bit Generations ORBITAL	Nintendo	ACT	2000日元
几何世纪 彩色方块 bit Generations COLORIS	Nintendo	PUZ	2000日元
几何世纪 声音航海家 bit Generations Soundvoyager	Nintendo	PUZ	2000日元
几何世纪 数字驱动 bit Generations DIGIDRIVE	Nintendo	PUZ	2000日元
2006年8月3日			
旋律天国 リズム天国	Nintendo	MUG	3800日元
2006年8月8日			
超级机器人大战 原创世纪 Super Robot Taisen: Original Generation	Atlus	S・RPG	29.99美元

Nintendo DS

2006年7月27日			
人生游戏DS 人生ゲームDS	Atlus	TAB	4800日元
甲虫王者 通往冠军之路2 甲虫王者ムシキング～グレイトチャンピオンへの道2～	SEGA	RPG	4800日元
古惑狼 节日狂欢 クラッシュ・バンディクー フェスティバル	Vivendi Universal	TAB	4800日元
宠物蛋的小店 请多关照 たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに	NBGI	ETC	4800日元
马里奥篮球 3对3 マリオバスケット 3on3	Nintendo	SPG	4800日元
2006年8月3日			
集合！口袋棒球DS甲子园 あつまれ！パワプロクンのDS甲子园	Konami	SPG	4980日元
爽快连锁方块 立体方块 气持ちよさ连锁パズル トリオンキューブ	NBGI	PUZ	3800日元
星际火狐 秘密指令 スターフォックス コマンド	Nintendo	STG	4800日元
益智系列 拼图 小狗大集合篇 パズルシリーズ ジグソーパズル こいぬめくり编	Hudson	PUZ	2800日元
益智系列 拼图 小猫大集合篇 パズルシリーズ ジグソーパズル こねこめくり编	Hudson	PUZ	2800日元
昆虫镇的昆虫物语 虫っ町の昆虫ものがたり	Taito	ACT	4800日元
2006年8月10日			
解谜 璀璨的星光大道 クイズ きらめきスターロード	Taito	AVG	4800日元
实战柏青嫂必胜法！北斗之拳SE DS 实战パチスロ必胜法！北斗の拳SE DS	SEGA	SLG	4200日元

中学英语单词目标1800 DS 中学英单语ターゲット 1800 DS	IE Institute	ETC	3800日元
英语单词目标1900 DS 英单语ターゲット 1900 DS	IE Institute	ETC	3800日元
益智系列Vol.4 加减法填字游戏 パズルシリーズ Vol.4 カックロ	Hudson	PUZ	2800日元
2006年8月21日			
天诛 暗影 Tenchu: Dark Secret	Nintendo	ACT	29.99美元
2006年8月24日			
恐龙王之战 太古的漂流者 ダイノキングバトル 太古からの漂流者	Taito	RPG	4800日元
最终幻想III ファイナルファンタジーIII	Square Enix	RPG	5800日元
魔法工厂 新牧场物语 ルーンファクトリー 新牧场物语	MMV	SLG	4800日元
2006年8月31日			
修身养性的成人涂鸦本DS こころを休める大人の塗り絵DS	Ertain	ETC	3800日元

PlayStation Portable

2006年7月27日			
电车GO! 口袋版 东海道线篇 电车でGO! ポケット 东海道线编	Taito	SLG	3800日元
大联盟棒球2K6 メジャーリーグベースボール2K6	Spike	SPG	4800日元
达比赛马P ダービースタリオンP	Enterbrain	SLG	5200日元
2006年8月1日			
超级猴球大冒险 Super Monkey Ball Adventure	SEGA	AVG	29.99美元
2006年8月3日			
SD高达G世纪 携带版 SDガンダム Gジェネレーション ポータブル	Banpresto	S・RPG	4800日元
杀戮之心 携带版 カルネージハート ポータブル	Genki	SLG	4800日元
极魔界村 极魔界村	Capcom	ACT	4800日元
FIFA 街头足球2 FIFA ストリート2	EA	SPG	4800日元
音乐爆破 Every Extend Extra	NBGI	ACT	4800日元
2006年8月10日			
拳手之路2 ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	ACT	4800日元
数字游戏&绘画解谜 ナンプレ&お絵かきパズル	Success	PUZ	2800日元
实战柏青嫂必胜法! 北斗之拳SE 携带版 实战パチスロ必胜法! 北斗の拳SE ポータブル	SEGA	SLG	4200日元
2006年8月24日			
胜利海报2006 ウイニングポスト6 2006	Koei	SLG	4800日元
国王领域 附加版 II KING'S FIELD ADDITIONAL II	Fromsoftware	RPG	3800日元
罪恶装备 审判 ギルティギア ジャッジメント	Arc System Works	ACT	4800日元
随身汉字迷题 挑战! 汉字检定2006 THE どこでも汉字クイズ~チャレンジ! 汉字检定2006~	D3 Publisher	ETC	2500日元
鬼魂力量VS混沌时代 スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	4800日元
滚滚水银球 タマラン	SCEJ	ACT	3800日元
七田氏锻炼 右脑锻炼 携带版 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタン ポータブル	Interchannel	ETC	4800日元
摩托GP MotoGP	NBGI	RAC	4800日元
2006年8月			
瓦尔哈拉骑士 VALHALLA KNIGHTS	MMV	ACT	4800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.45

新作快报





收录宣传影像：《马里奥篮球 3对3》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《最终幻想III》、《圣女贞德》、《伦敦黑帮》。

火热试玩台





收录试玩影像：《天外魔境 第四默示录》、《迈阿密风云》、《镜头之恋 工藤里纱》、《黑客计划 觉醒》。

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。



《死神 BLEACH 灵魂升温 3》

根据热门动漫《死神 BLEACH》改编而来的 PSP 对战游戏系列《死神BLEACH 灵魂升温》的第三作现已登陆PSP了。本作在游戏方面的革新十分多，让我们随着影像来看一下吧。




《乐克乐克》

SCE 出品的创意游戏《乐克乐克》终于和大家见面了。下面就让我们来看看这款清新可爱的游戏的表现吧。





THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP VOL.46

8月16日 全国上市

精美赠品



《口袋妖怪 钻石·珍珠》贴纸

口袋光环



精彩掌机影像，完全收录！

攻略透解

- SD高达G世纪 PSP
- 极魔界村 PSP
- 星际火狐 秘密指令 NDS
- 马里奥篮球3对3 NDS
- 触摸！炸弹人大陆 NDS

想看最详细的攻略？
《掌机王SP》46辑，别错过！

幸运大抽奖

好运辑辑有，奖品送不断

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机——PSP和NDSL，每辑都有大奖送出。

新版NDS Lite

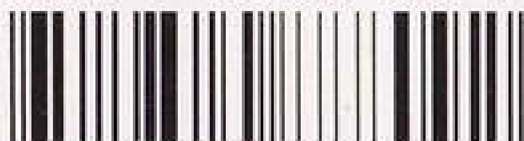




豪华版PSP

定价：8.8元

ISBN 7-88488-809-2



口袋光环光盘＋掌机王SP读本＋精美赠品

THE KING OF POCKETGAMES